

MAGAZIN

M Á J U S

IV. ÉVF. 5. SZ. 1997. 795FT.

Játékok minden gépre, minden korosztálynak!

Cikkek a CD-n: Jagged Alliance: Deadly Games, Iron&Blood, Magic The Gathering, Wizardry Nemezis, Quake kiegészítések, Red Alert - Counterstrike, ReLoaded, Játszható demók: CD Ultra Mini Golf, Drilling Billy, Darklight Conflict, DX-Ball, F/A-18 Hornet 3.0, Frontpage Sports Golf, Interstate 176, Perfect Weapon, POD, Tennis Elbow, Theme Hospital, Space Bar, Ultimate Soccer Manager 2, Vanguard Ace, X-Com 3, Apocalypse és mintegy 10 shareware játék, valamint cheat-mánia, kimentések, patchek! Előzetesek: Die Hard Trilogya, Dark Reign, Iron&Blood, Jedi Knight: Dark Forces 2, Noir, Obsidian, X-Wing vs Tie Fighter, Mozik: Beverly Hills Ninja, Extreme Pressures, Kingpin, Set It Off, The Saint, Másvilág: 42, Movie World folytatás, Pergamen, Tapir, X-Music: Black-Out interjú, Multimédia: Corel Lumiere, George Clinton P-Funk Remix, Mélyvizek: Adaptec Win95 és NT SCSI driverek, Corel Webmaster Suite, Microsoft Music Producer és Visual Jet 1.1, PC-X User 5, Quarterdeck Oemm 8.03 upgrade, 53 Trip 64V+ Win95 és OS/2 driverek, Kart Webster, Olva-sok: rengeteg általános bakulódott zene, játék, segédprogram! Shareware: McAfee Antivirus 3.01, Thunderbyte Antivirus 8, Bar 2.01 (DOS, Nin és OS/2), Dos Navigator 1.5, Vue D'Esprit 1.2, mIRC 5.0, Wintune 97 for Win95 és NT, továbbá képlapok és nézegetők, zenelejátszók, rendszertesztek stb.

LDG
INTERNATIONAL GROUP

Kandókar

Virtual World

PC CD Shop

Ha játszani akarsz... hívj bátran minket és másnap megkapod a kívánt játékot postai csomagküldő szolgálatunktól!

Cím	Tagságis ár	Normál ár	Cím	Tagságis ár	Normál ár	Cím	Tagságis ár	Normál ár
101 Only the best games 1-6	2016	2240	Harvester	7191	7990	Scorched Planet	7191	7990
<i>101 Kiskutya-Anim. Storyb.</i>	<i>8633</i>	<i>9592</i>	<i>Heroes of Might and Magic 2.</i>	<i>8633</i>	<i>9592</i>	Screamer 2	8541	9490
11th Hour	3600	4000	Hind	7191	7990	Sega Rally	8632	9592
2000 Mb	1138	1264	Hunter Hunted	8633	9592	Settlers II	7191	7990
3D Games	1433	1592	Hyperblade	7193	7992	<i>Settlers II-Mission Disk</i>	<i>3593</i>	<i>3992</i>
3D Ultra Pinball 2	4313	4792	<i>Imperium Galactica</i>	<i>8632</i>	<i>9592</i>	Shattered Steel	7191	7990
3 Skulls of the Toltecs	7191	7990	Inside Independence Day	7191	7990	Shockwave Assault	7911	8790
7th Guest	3141	3490	Jagged All. 2.-Deadly Games	8632	9592	Shivers	6228	6920
9	7191	7990	Johnny Bazokatone	2880	3200	Silent Hunter	7641	8490
<i>Ace Ventura</i>	<i>7191</i>	<i>7990</i>	<i>KKND</i>	<i>7193</i>	<i>7992</i>	Silent Thunder	7191	7990
A.T.F.	8091	8990	Kingdom o'Magic	6111	6790	Silent Steel	9864	10960
A.T.F. NATO (miss.disk)	4491	4990	Lands of Lore	3600	4000	Space Bucks	7191	7990
Afterlife	7191	7990	Larry 7.	7913	8792	Space Hulk	7191	7990
<i>Aftershock</i>	<i>4491</i>	<i>4990</i>	Lighthouse	7191	7990	Space Quest VI	7632	8480
AH-64D Longbow	9353	10392	Lion King-Anim. Storybook	8633	9592	S.P.Q.R.	8632	9592
Albion	7191	7990	Little Big Adventure	3861	4290	Spycraft	7461	8290
Alien Trilogy	7913	8792	Loadstar	7632	8480	Star Control 3.	8633	9592
Archymedeon Dynasty	8633	9592	Lords of the Realm 2.	9353	10392	Star General	8632	9592
Batman Forever	8991	9990	<i>MDK</i>	<i>8633</i>	<i>9592</i>	Star Rangers	5121	5690
Big Red Racing	2880	3200	Magic Carpet	3393	3770	Steel Panthers 2.	8633	9592
Broken Sword	7191	7990	Magic Carpet II	7191	7990	S.T.O.R.M.	8091	8990
Bug!	7191	7990	<i>Magic the Gathering</i>	<i>7913</i>	<i>8792</i>	Street Fighter II	2880	3200
Chronicles of the Sword	7641	8490	Manic Karts	4941	5490	Strife	7913	8792
Civilisation 2	7191	7990	Masters of Orion 2.	8639	9599	SU-27 Flanker	8532	9480
Civilisation 2 /Collectors ed./	10791	11990	M.A.X.	8633	9592	Syndicate Wars	8091	8990
Civnet	5931	6590	Megapak 5	7191	7990	System Shock	6822	7580
Clandestiny	8991	9990	Megapak 6	7191	7990	SWIV 3D	8633	9592
Command & Conquer	7191	7990	Megarace 2	8091	8990	Terminal Velocity	2880	3200
C&C-The Covert Operation	3411	3790	Megasipak	6291	6990	Terranova	8091	8990
C&C-WIN 95	8633	9592	Megatripack	2691	2990	The Daedalous Ecounter	6291	6990
Conqueror	6561	7290	<i>Micimackó-Anim.Storybook</i>	<i>8632</i>	<i>9592</i>	The Dark Eye	7191	7990
Conquest of the N.W. /deluxe/	8091	8990	Micro Machines II	6102	6780	The Gene Machine	7191	7990
Creature Shock	3600	4000	Monkey Island 1.-2.	3600	4000	The Last Dynasty	5724	6360
Creatures	5391	5990	Monty Python CWT	7632	8480	The Lost Eden	3600	4000
Crusader 2: No regret	7641	8490	Mummy	7641	8490	This Means War	5841	6490
Cyberia 2	7641	8490	Muppet show	6291	6990	Thunderhawk II	5841	6490
Cyberstorm	7191	7990	Muppet Treasure Island	7913	8792	TIE Fighter Collectors	5391	5990
D	7191	7990	Mutant Penguins	7191	7990	Time Commando	8991	9990
Dagger Fall	7641	8490	Nascar 2.	7913	8792	Timelapse	7913	8792
Dark Forces	3600	4000	NBA Live 96	7191	7990	Titanic	8091	8990
Darkening-Privateer 2.	9288	10320	NBA Live 97	9353	10392	Tomb Raider	8091	8990
Daytona USA	7193	7992	Need for Speed /SE/	8091	8990	Toolkit 2 (C&C+Warcraft 2)	4041	4490
Death Rally	7193	7992	NHL Hockey'96	7371	8190	Toolkit 3 (C&C+Warcraft 2)	4041	4490
Destruction Derby 2.	8991	9990	NHL Hockey'97	8091	8990	Toonstruck	7913	8792
Diablo	8991	9990	<i>Notre Dame-i Toronyör A.S.</i>	<i>8632</i>	<i>9592</i>	Torins Passage	5508	6120
Discworld 2.	7913	8792	Ocean Trader	5661	6290	Toshinden	8091	8990
Dragonheart	7191	7990	Olympic Soccer	7191	7990	Touche /magyar nyelvű/	7191	7990
Dragon Lore 2.	7913	8792	Panic In The Park	6471	7190	Toy Story-Anim.Storybook	8632	9592
Drug Wars	3132	3480	Pandora Directive	8633	9592	Tunnel B1	7191	7990
Dogz	3420	3800	Panzer Dragon	8633	9592	UEFA 96	7191	7990
Duke 3D-Atomic Edition	8091	8990	Phantasmagoria	7191	7990	Urban Runner	8091	8990
Eraser	8633	9592	Phantasmagoria 2.	8633	9592	U.S.Navy Fighters '97	8633	9592
Evolution (Civ 2 missions)	5391	5990	Pocahontas-Anim. Storybook	8632	9592	<i>Versailles</i>	<i>7191</i>	<i>7990</i>
F22 Lightning	8991	9990	Pray for Death	6291	6990	VirtuaCop	8541	9490
Fade to Black	7182	7980	Prisoner of Ice	4491	4990	Virtual Karts	5841	6490
Fantasy General	7191	7990	Pro Pinball The Web	5841	6490	Virtual Snooker	6471	7190
Fast Attack	6471	7190	Quake	7191	7990	Virtua Fighter	8091	8990
Fatal Racing	7191	7990	Quake Toolkit	4491	4990	Warcraft 2	6975	7750
Fields of Glory	2880	3200	Rally Championship	6291	6990	Warcraft 2-Deluxe	9353	10392
Fifa International	2880	3200	Rama	8091	8990	Warhammer	6291	6990
Fifa 97	8541	9490	Rayman	7191	7990	WarWind	8633	9592
Flash Point Korea	6291	6990	Realms of the Haunting	8091	8990	Wing Commander III	3600	4000
Flying Corpse	8633	9592	Rebel Assault	3591	3990	Wing Commander IV	7191	7990
<i>Football Masters</i>	<i>7191</i>	<i>7990</i>	Rebel Assault 2	8632	9592	Wings of Glory	4311	4790
Forma 1 GP 2	7191	7990	Red Alert	8632	9592	Witchaven	5832	6480
Full Throttle	3600	4000	<i>Red Alert-Counterstrike</i>	<i>4313</i>	<i>4792</i>	<i>Wizardy Nemesis</i>	<i>8632</i>	<i>9592</i>
Gabriel Knight 2	7191	7990	Renegade	3132	3480	World Rally Fever	5391	5990
Gender Wars	7191	7990	Ripper	7641	8490	Worms United	7191	7990
Gene Wars	8091	8990	Rise & Rule of the Anc.Emp.	7191	7990	X-Wing Collectors	7191	7990
Golden Nugget	7913	8792	Road Rush	7191	7990	XS Shield up	7913	8792
Hardline	7191	7990	Road Warriors	6291	6990	Z	7191	7990

Újlaki Üzletház I. emelet

1036 Budapest, Bécsi út 34-36. Tel.: 250-200/122

Átrium Mozi (volt Május 1)

1024 Budapest, Margit krt. 55. Tel.: 316-0186

Újpesti Centrum Áruház II.emelet

1041 Budapest, István u. 10. Tel.: 169-5155/61



Ha bizonytalan vagy választásodban, a már sokak által kedvelt tagsági rendszerünk keretében kedvenc játékaidat ki is próbálhatod! A még meg nem jelent játékokat 15% kedvezménnyel rendelheted meg! A tagságis árak csak klubtagok vásárlásánál érvényesek! Az árak az ÁFÁ-t és az esetleges postaköltséget nem tartalmazzák, valamint a beszerzés függvényében változhatnak!



AKTAX@ #2

MEGJELENT!

Vége tényleg tavaszodik, már alig szállingóznak a hópihék – itt volt az ideje a nagyta-
karításnak, ami a PC-X esetében oldalszámbővítést jelentett. Igaz, emiatt picit meg kellett emelnünk a lap árát – ha gondosan előfizetél, még olcsóbban juthattál hozzá (ráadásul most már az előfizetők is a megjelenés napján kapják kézhez a lapot). A nyolc oldal nem a játékok erősödését jelenti (abból így is van elég) – amint azt láthatod is, sokféle hardverről írunk, s igyekszünk továbbra is így tenni.

Sokan kérték, hogy a CD-re ne csak a legújabb játékosodákat tegyük fel, hanem olyan programokat is, amikkel kisebb gépeken lehet játszani. TRf most mindkét fajtából válogatott, s a rég várt újdonságok mellett apróbb, shareware játékokat is szép számmal gyűjtött.

Csúnya szó az „idomítás“, pláne, ha humán egyedekről van szó. Mégis örömmel jelentem be, hogy lassan, majd' egy év alatt sikerült benneteket rászoktatnunk, hogy ha telefonáltok, akkor a megfelelő helyre fússanak be a hívások. Higgyétek el, ez nem hepp, a PC-X olvasottságának megfelelően meglehetősen nagyra duzzadt, s csak így tudjuk korszerűen, hatékonyan kezelni a problémákat.

a sérült CD-ket automatikusan kicseréljük, csak küldjétek vissza, ha pedig nem kaptátok meg az előfizetői példányokat, a terjesztés szíves örömet segít. Bármilyen egyéb kéréssel, kérdéssel nyugodtan hívjátok a szerkesztőséget: segítünk!

Megrendelőlap

PC-X előfizetés (Új ár!)

1 évre (5820 Ft)

1/2 évre (2910 Ft)

PC-X Akták

Új! #2, 1997 májusi (997 Ft)

PC-X Magazin régebbi CD mellékletei

AKCIÓ! Akciós, teljes csomag (96/10-11-12, 97/1-2 - 1500 Ft)

1996/októberi CD (350 Ft!)

1996/novemberi CD (350 Ft!)

1996/decemberi CD (350 Ft!)

1997/januári CD (350 Ft!)

1997/februári CD (350 Ft!)

Áraink nem tartalmazzák a postaköltséget!

Nevem:

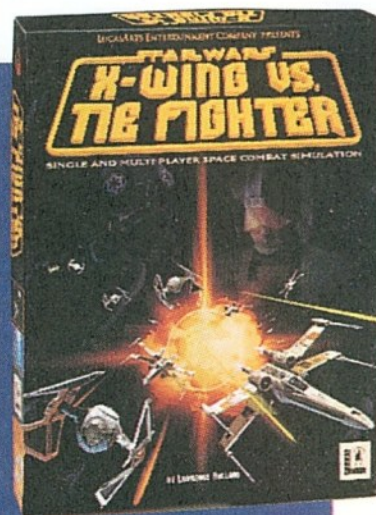
Címem:

TARTALOM

Hotline News	6
Magic The Gathering	8
KKnD	10
Wizardry Nemezis	12
Outlaws	14
X-Wing vs Tie Fighter	17
Theme Hospital	20
Iron&Blood	22
Interstate'76	24
Die Hard Trilogy	28
Sega Rally	30
Másvilág	32
VideoCD	34
Dr. Tracker	35
Video Highway	38
Házi Barkács	40
HTML oldal készítés	42
Digitális kamera	44
Corel Lumiere	46
AMD K6 proci	47
3D Studio Max	48
Aréna	50

X-Wing vs Tie Fighter

„Most, április kellős közepén, már egészen biztos, hogy hamarosan megjelenik a neves sorozat legújabb tagja. Honnan tudom ilyen biztosan? Egyrészt mert hetek óta mindenki április 29-ét említi, mint az 1997-es év legfényesebben pompázó, piros betűs ünnepét, másrészt Pellus gyanúsán sokat járkal a szerkesztőségbe, ezzel is jelezvén, hogy él még, és igenis igényt tart a tesztelésre...” Egyelőre rövid előzetest olvashatsz róla...



17

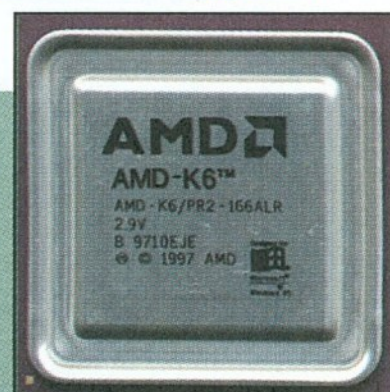
Outlaws

„Jíííhää! 'napot, tehenész fiúk és lányok! Legyetek üdvözölve Arizonában, avagy a Vad Nyugaton, ahogy a századfordulón hívták...”



AMD K6 processzor

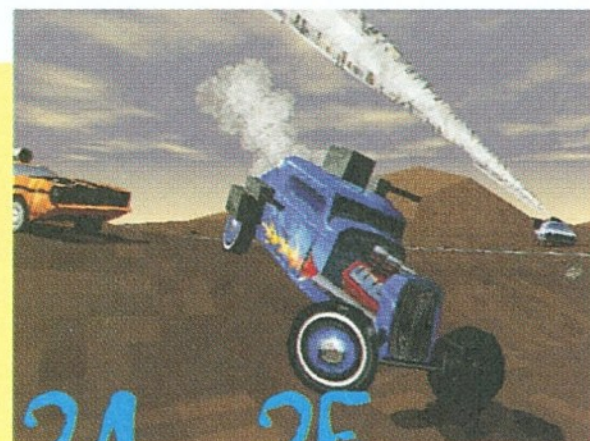
„Friss, meleg a K6! Valóban friss, hiszen nem rég került kereskedelmi forgalomba az első sorozat az AMD K6 jelű MMX kompatibilis processzorából. A K6 mellett megmértük az Intel Pentium 166-os és 166MMX processzorát is, nem igazán a versenyztetés szándékával, inkább azért, hogy legyen mihez hasonlítani.”



47

Interstate'76

„Végre megérkezett a PC-k Mad Max-e, az Activision jóvoltából. Már a Spycraftnál is bebizonyították, hogy nem ma kezdtek bele a játékírásba: minden egyes részlet kidolgozott, a történet és a játékmenet olyan izgalmas, hogy majd kiugrott a pacemakerem...”



24-25

Következő számunk 1997. június 10-én, kedden jelenik meg

PC-X Számítástechnikai Magazin - megjelenik havonta
Kiadja az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.
Felelős kiadó: Bíró István ügyvezető igazgató
Főszerkesztő: Bognár Ákos (Mr. Chaos); szorgos kéz: Iván Csilla; általános hőzöngő: Spányik Balázs (The Richfielder);
pacsirta: Trautmann Balázs (Trau); Művész Úr: Sütő István (Süti); címlap: Kondákor László; tördelés: Gazdag Erzsé.
A szerkesztőség címe: 1012 Budapest, Márvány u. 17.
Postacím: 1537 Budapest, Pf. 386. Web oldal: WWW.IDG.HU/PCX
Telefon: 156-0337, 156-8291, 156-0691
Előfizetés, rossz CD-vel kapcsolatos probléma: 321-es vagy 322-es mellék. Szerkesztőség: 316-os mellék.
Telefax: 156-9773, e-mail: PC-X@IDG.HU

Előfizethető a kiadónál közvetlenül postautalványon, valamint átutalással az IDG MKB 10300002-20328016-70073285 pénzforgalmi jelzőszámra.
A lap ára 795 Ft, a negyed éves előfizetés 1455 Ft, a fél éves 2910 Ft, az egy éves 5820 Ft.
Hirdetésfelvétel: IDG Ker. Iroda és a szerkesztőség
Nyomás, kötészet: MESTERPRINT KFT.
Felelős vezető: Szilágyi Tamás
A megrendelés száma: 97.0189
HU ISSN: 1218-358X
Terjeszti a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt., a Hírker Rt., az alternatív terjesztők és a számítástechnikai szaküzletek

A PC-X-ben megjelenő anyagok bármilyen módon való felhasználása csak a kiadó előzetes engedélyével lehetséges. A megjelent hirdetések tartalmáért és a CD-n található programok működéséért a szerkesztőség nem vállalja a felelősséget.

TARTALOM



PC-X
MAGAZIN
1997. Május
CD-ROM melléklet

Darklight Conflict

Miközben mindenki az X-Wing vs Tie Fightert várja, a háttérben az Electronic Arts szabotázsakcióra készül. Engem legalábbis nagyon meglepett, hogy a Darklight Conflict nem más, mint egy 3D-s, űrbeli lövöldözős játék, amelyet akár többen is játszhatunk egyszerre!



Jedi Knight: Dark Forces 2

Még mindig nem jelent meg, de újabb animációkra bukkanunk, ezekből már kitűnik, milyen lesz maga a játék...



X-Com 3 Apocalypse

A híres-nevezetes X-COM sorozta 3. tagja már az ajtókon kopogtat. Egyszerűen gyönyörű a demója, kifogástalan SVGA grafika. Ötvözi a nagy elődök előnyeit az újdonságokkal, és egy igen jól sikerült keverékké válik. A nézet maradt a régi, ugyanakkor real-time-ban is lehet majd harcolni a gaz Alienek ellen, két csapat színeiben is.

POD

Az első hivatalos MMX-támogató játék – csak támogatja, de nem igényli a futásához. Egy futurisztikus autóversenyről van szó, olyan "Death Rally" utánézés igazi 3D-ben. A demóban két autó és két pálya közül választhatunk.

Cikkek a CD-n: Jagged Alliance: Deadly Games, Iron&Blood, Magic The Gathering, Wizardry Nemezis, Quake kiegészítések, Red Alert – Counterstrike, ReLoaded.

Játszható demók: 3D Ultra Mini Golf, Drilling Billy, Darklight Conflict, DX-Ball, F/A-18 Hornet 3.0, Frontpage Sports Golf, Interstate '76, Perfect Weapon, POD, Tennis Elbow, Theme Hospital, Space Bar, Ultimate Soccer Manager 2, Vanguard Ace, X-Com 3: Apocalypse és mintegy 10 remek shareware játék, valamint cheat-mánia, kimentések, patchek!

Előzetesek: Die Hard Trilogy, Dark Reign, Iron&Blood, Jedi Knight: Dark Forces 2, Noir, Obsidian, X-Wing vs Tie Fighter.

Mozi: Beverly Hills Ninja, Extreme Pressures, Kingpin, Set It Off, The Saint.

Másvilág: 42, Movie World folytatás, Pergamen, Tapír, X-Music: Black-Out interjú.

Multimédia: Corel Lumiere, George Clinton P-Funk Remix.

Mélyvíz: Adaptec Win95 és NT SCSI driverek, Corel Webmaster Suite, Microsoft Music Producer és Visual J++ 1.1, PC-X User 5, Quarterdeck Qemm 8.03 upgrade, S3 Trio 64V+ Win95 és OS/2 driverek, Xara Webster.

Olva-sok: rengeteg általalok beküldött zene, játék, segédprogram!

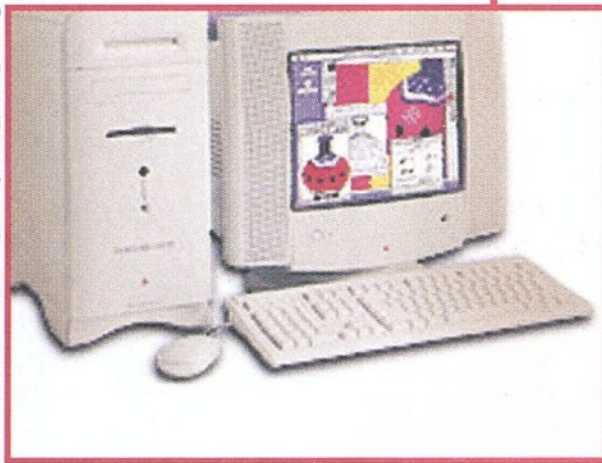
Shareware: McAfee Antivirus 3.01, Thunderbyte Antivirus 8, Rar 2.01 (DOS, Win és OS/2), Dos Navigator 1.5, Vue D'Esprit 1.2, mIRC 5.0, Wintune 97 for Win95 és NT, továbbá képlópók és nézegetők, zenelejátszók, rendszer-tesztek és még sok más!





LucasArts és Microsoft

Az említett két software-óriás (na jó, a M\$-hoz mérten mit számít néhány százezer eladott X-Wing...) egyezséget kötött, mely szerint a LucasArts játéka a Microsoft által üzemeltetett, jelenleg ingyenes Internet Gaming Zone-on (www.zone.com) lesznek elérhetőek. A közzétett információ szerint az Outlaws után az X-Wing vs Tie Fighter, a Jedi Knight és a Rebellion lesz majd játszható az interneten. Jelenleg, április 15-én még semmi sem működik a LucasArtstól, pedig az Outlaws már megjelent.



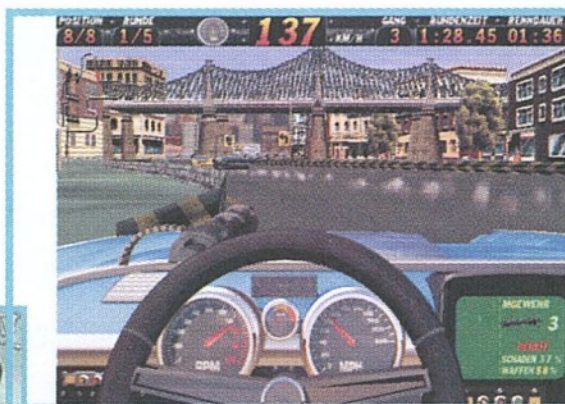
Power Macintosh 6500

Az új meki a világ legelső 300MHz-es személyi számítógépe! Op. rendszere a Mac OS 7.6, ára mintegy 3000 dollár, és az Apple állítása szerint – alkalmazástól függően – kétszer gyorsabb, mint a 200 megahertzes Pentium MMX gépek.

POWER MACINTOSH 6500 SERIES



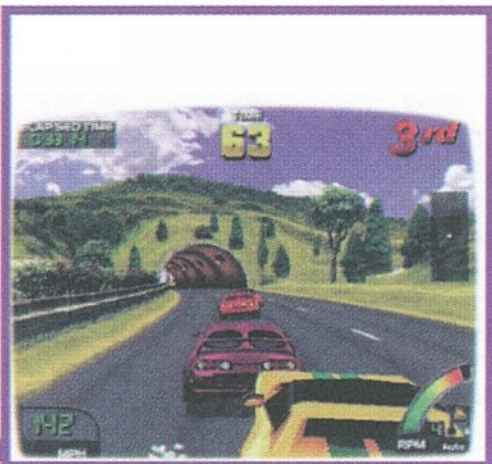
Mac OS



Biing! és Axelerator

Hosszas hallgatás (és egy sikertelen vállalkozás, a Synnergist) után újabb fajta játékok kiadásával próbálkozik a 21st Century Entertainment – felkarolta a német Magic Bytes programjait. A germán verzió után májusra várható a pikáns, pajzán és morbid kórházmenedzser, a Biing! angolosított változata, s az Axelerator, egy lövöldözős autóverseny is tavaszra készül el.





Wizards Virtuális Valóság

Régóta hiányolom a hazai játéktérmekekből a virtuális gépeket – felveszed a sisakot, és máris eltűnik a jelen világ. Sokáig bénáztak a fejlesztők, nem tudták eldönteni, milyen software felel meg leginkább a Virtual Reality számára. Eleinte 3D vektorgrafika nyújtotta a kétes élvezetet (a grafika pixeles volt, kevés színben, ráadásul lassú is), majd a Forte VFX-es sisakjainak elterjedése – úgy látszik – meghozta a kívánt áttörést. A Wizard's Europark-beli játéktérmeben 2 Cobra gép is van: mindkettőben álló helyzetben játszatsz. A gépekhez

alaphelyzetben négy játékot szállítanak: Rise of the Triads (ki emlékszik már rá?!), Terminal Velocity, Duke Nukem 3D és Quake. Mindegyiknek saját, direkt VFX-es változata fut, ezért picit más, mint amit az otthoni gépeden megszokhattál. Eleve más az irányítás: mivel csak egy botkormányt nyomnak a kezedbe, ezzel kell lőnöd, illetve előre menned, az irányítás pedig a sisakkal történik: amerre nézel, arra mehatsz... Ez megnehezíti a dolgodat, de mivel a két gép össze van kötve, egymás elleni játékra is van lehetőség, s így egyenlők az esélyek (bár nem



tudom, hogy működnek-e már a gépek hálóban, ott jártamkor még nem lehetett így játszani). Nekem nem nyújtott ugyan maradéktalan élvezetet – biztos rosszul vannak kalibrálva a szemgolyóim, de az istennek se akart ráállni igazi 3D-re. Ettől függetlenül remek érzés kötetlenül, gombok és egér nélkül barangolni a Quake labirintusaiban.



Ha hozzám hasonlóan szereted az autóversenyeket, akkor Wizard'sban találsz egy-két érdekes dolgot. Most, hogy hosszabb időt eltöltöttem a Sega Rally előtt PC-n, visszaültem a játéktérmi változatba és taroltam! Más ugyan a vezetés, de a begyakorolt pályákon könnyebb volt a vezetésre koncentrálni. Akad még csiszolnivalóm a GTI Club-on: a kézfékes kanyarodást megtanultam már, de valahogy mindig szembetalálkozom

egy busszal vagy kamionnal, ami nincs túlságosan jó hatással a pontszámomra. Ha pedig inkább az országúti vezetést preferálsz, nesze neked a Cruisin' World: most nemcsak Amerika vadregényes tájain, hanem Moszkvában, Kínában meg még ki tudja merre autókázatsz...

A lapban található kuponnal (a 21. oldalon találod) ingyen zsetonhoz juthatsz!

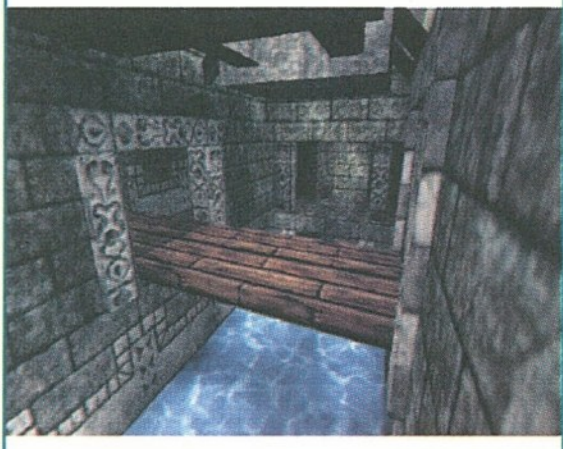
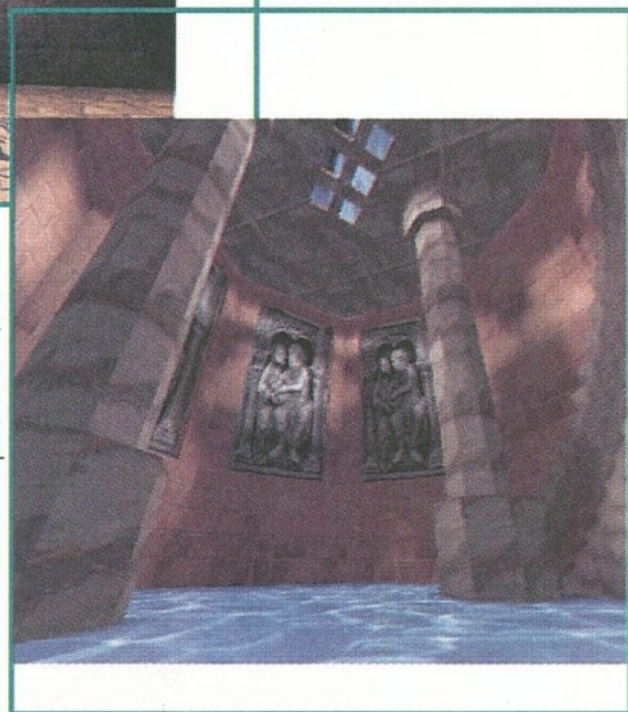
Süti e havi kérdése: milyen eseményt rejtettünk el a cikkben? A megfejtők között eredeti német Haribo gumi-macikat sorso-lunk ki!



Unreal

Egyetlen jelzővel illetik világszerte: „Quake-killer”. A Blood, az Outlaws és a Shadow Warrior után ő negyedik a sorban a nem sokára megjelenő 3D-s lövöldözős játékok között, s komoly esélyei vannak arra, hogy ő vigye el a pálmát.

A legkiforrottabb 3D engine-t tudhatja maga alatt, amely lehetővé teszi, hogy nagyfelbontásban akár HiColor vagy TrueColor színmélységben fusson! Elképesztő minőségű textúrák és fényeffektusok teszik a látványt még élethűbbé. Mindezt egy Pentium 133-on mindenféle hardware támogatás nélkül. A CD-n az előzetesek között találtok két rövid animációt. Jól nézzétek meg őket! Nem rendereltek, a játékból vannak felvéve! A shareware verziót most júniusra ígérik.



Port Game

Leírás

M

Az örület 1992-ben tört ki az USA-ban. Az új kártyajáték hamarosan a legnagyobb népszerűségnek örvendett, és így természetesen a PC-k világát is meghódítani szándékozik. A hódítást jelen esetben a Microprose-os változat képviseli méltóbban. Határozottan kel-

végül mintegy 1500-félével kell megelégednie a vásárlónak. A szokásos Win95-ös installálás után tudásszint és/vagy bátorság alapján választhat a játékos. A Tutorial igénybevételével először megismerkedhet az egész játékkal, kezdve a manák színével és tulajdonságával egészen a Spirit Link-ig. Innen tényleg rengeteget lehet tanulni, nekem is sokszor segítségemre volt.

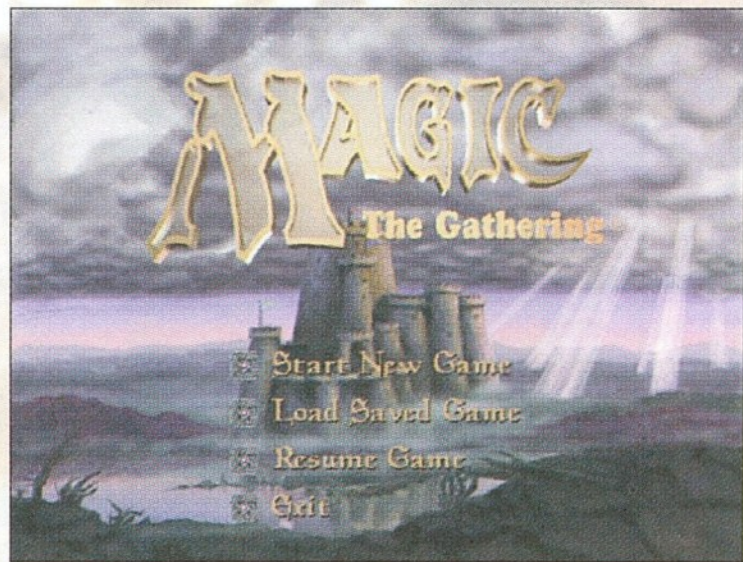
tuningolod, többet is adhat. A manával idézhetsz meg lényeket, akikkel támadhatsz és védekezhetsz. Végül az egyéb kategóriába tartozó lapokkal a lényeidet, földjeidet, magadat vagy az ellenfeledet ruházhatod fel tulajdonságokkal. Az ellenfélre gyakorolt hatás egyik szép példája a Pacifism, ami nem engedi az ellenfél lényét harcolni, illetve a Vanderlust, ami az ellenfél lényére idézve, körönként 1 életpontot von le az ellenségtől.

A manáknak 6 színe lehetséges. A vörös mana a Mountain-ekből, a fekete a Swamp-ekből, a fehér a Plain-ekből, a zöld a Forest-ekből és a kék az Island-ekből nyerhető. A színtelen mana cselesebb, csak speciális lapokból (pl. Strip Mine, Mishtra's Factory vagy Workshop) csalogatható ki. Minden varázslat több-kevesebb manát igényel, általában néhány, kifejezetten egyszínűt, és egy pár másikat (pl. két kék és három bármilyen színű kell egy Air Elementalhez). Ugyanakkor az Aladdin's Ring-ért nyolc, bármilyen színű manát kell „kicsengetnünk”. A lényeknek gyakran vannak olyan tulajdonságaik, amelyek szintén csak manaáldozattal hozhatók elő (pl. +1/+1, Regenerate).



lemes, kiválóan tanulható és kezelhető játék. Nem dicsérem alaptalanul, hiszen teljesen kezdő létemre elboldogultam vele, és elég sok siker és kudarc után középhaladó szintet értem el vele két hét alatt.

Akinek nincs kedve végigböngészni a videó-bejátszásokkal sűrűn szőtt tanmeséket, annak egy kis gyorstalpalót tartanék. Alapvetően három típusú kártyát szokás megkülönböztetni: föld, lények, egyebek. A földek adják a manát, melyek a varázslás „alapanyagának” számítanak. Alapesetben egy földért körönként egy manát kapsz. Persze, ha mondjuk egy Wild Growth varázslattal fel-



A játék során Shandalar földjére csöppensz, mint kezdő varázsló. A paklid még eléggé gyöngécske, de ezen két úton is tudsz segíteni. A könnyebbik út a városokban vásárolgatás, a másik a harc. Ha egy varázslóval párbajozol vagy esetleg egy dungeon-ban kőborolva botlasz valakibe, akkor abból csata lesz. Itt zajlik a játék tulajdonképpen legizgalmasabb része, a megmérettetés. Mind a két fél életerőpontokkal rendelkezik, ezeknek elvétele a cél. A harc elején eldől, ki kezd, majd irány az első fázis. Ez az Untap, ahol az összes elfordított (használt) lapot visszaforgatod. Az Upkeep során kell

Azonban a haladóknek is kellemesnek ígérkezik, hiszen frissen összerakott paklijukat rögtön kipróbálhatják a gép ellen, többféle színnel összemérve tudásukat. Bár igaz, hogy először az összes létező lapot be akarták építeni a játékba, de



MAGIC The Gathering®



fizetned manával azokért a lényekért/varázslatokért, amelyek folytonos fenntartási költséggel rendelkeznek (pl. Earth Elemental, 5 mana/kör). A Draw a kártyahúzás fázisa, itt kapsz új lapot a pakliból. A Main Phase-ben lehet idézgetni, varázsolgatni. A Combat fázisban ugorhatsz neki az ellenfélnek, az elhullott kártyák a temetőbe kerülnek. Az újabb Main Phase (after combat) azonos az előzővel. Ha már 7-nél több lap van a kezében, a Discard-ban kell egyet dobnod, ami megy a temetőbe. Végül a Cleanup mindent eltakarít.

Sajnos összesen két oldal áll rendelkezésre, ezért igazából nehéz dolgom van, s inkább néhány finomságról szólnék, hiszen a gyakorlás a leghatásosabb megismerési mód. Általában az a legjobb arány, ha a lapjaid egyharmadát föld, másik harmadát lény, a harmadikat pedig az egyéb lapok teszik ki. Megjegyzendő, hogy a gép néha „csal”, és sok földet ad, esetenként viszont saját magát szívatja meg, manaéggessel. Ja, hogy mi az? Ha egy varázslathoz több manát szedsz össze, mint amennyi kell (több föld-lapot fordítasz



el), akkor a maradék felhasználatlan mana az életpontjaiból levonódik. Azért illet a gépnek nem illene csinálnia... Bár akkor ezt nem bántam.

A játék elején, amikor még nincs sok mana-linked (amikkel az életerő-pontodat gyarapítod a csatákban), a gyorsan, 1-2 manáért megidézhető lényeket használd a pakliban. Ha már 20 pontnál többel kezdhetsz, akkor érdemes több erősebb, ugyanakkor lassabban, több manáért megidézhető lényt játszani. Jó példa erre a már említett Aladdin's Ring, ami az ellenséges lényen/varázslón négyet üt. Igaz, a megidézése 8 mana, és ugyanennyi a támadás is. Viszont nem védhető, s azonnal hat.

Hmm, majdnem elfelejtettem egy további manaforrást. Főleg a dungeon-okban találhatunk Max Pearl és hasonló nevű lapokat, melyek egy-egy ékszer ábrázolnak. Ezek instant lapok, tehát a Main Phase-ben azonnal felvehetőek egy másik lap előtt/után is. Elfordításuk egy-egy adott színű manát ad. Igen hasznosak. A „tényleges” játékosok nem igazán szeretik a disenchant/bury típusú lapokat. Hatásukra az ellenséges enchantment/artifact/lény szertefoszlik, azaz irány a temető. Gonosz dolog, de hasznos. Alapszabálynak is felfogható, hogy nem szabad könnyörülni, mert a gyengeség legkisebb jele is végzetes lehet.

Egy határozottan csúnya trükköt, de roppant hasznos dolgot mesélek el. Ha zöld paklival vagy és szerencséd is

van, idézz meg egy akármilyen lényt, majd varázsolj rá Venom-ot (megmérgezi a blokkolóját) és egy Regenerate-et (újjaélesztés). Kész egy nagyon alattomos és hatásos fegyver. Ha egy Nafs Asp-ot tuningolsz fel így, és nem mer blokkolni a gép, még a kígyó mérge is hat a varázsló ellen, plusz még be is üt. Kellemes, nem?

Mamma mia, itt van lassan a cikk vége... Pedig még azt is meg akartam írni, hogy a dungeon-okban értékes lapok rejtőznek, hogy el lehet futni az ellenfelek elől, hogy a városokban quest-eket kapsz, aminek teljesítéséért jutalom jár, és még azt is, hogy... A CD-n néhány különlegesebb tulajdonságra hívnám fel a figyelmet – tessék csatlakozni!

Trau
(trau@idg.hu)

Pelace hozzáfűznivalója

Bevallom, eleinte meglehetősen gyanakvással közeledtem a programhoz, néhány megszállott kártyás örültségének tartottam az egészet. Figyeltem, ahogy görbe háttal gubbasztanak a monitor előtt, és a mélységbe révedező tekintettel pakolgatják a kártyákat az asztalra. Na, aztán következtek kis családom számára a rossz idők, mert szegény feleségem csak annyit látott, hogy görbe háttal ülök a gép előtt, pakolgom a kártyákat és nem lehet levakarni a monitorról. Egy szó mint száz, szerintem bombasztikusan jó a program, és már azt fontolgatom, hogy az igazi pakli gyűjtésébe is belekezek. Mondjuk volt egy-két igencsak idegesítő dolog is a programban, pl. akármilyen jó paklid van még a leggyengébb ellenfél is leverhet, ha nincs szerencséd. Egyszer egy 4 életerő-pontos kis varázsló könnyedén lenyomott, mert bár lenn volt 8 földem, de lény vagy instant varázslat egy szál se jött, és szép lassan 1/1-es szörnyekkel lenyomtak. De egyébként csak pozitívumot tudok mondani a programról, és mindenkinek azt ajánlom, próbálja ki.

Magic The Gathering

Microprose

5

Processzor: 486DX4-100 (Pentium 120)

Memória: 16 MB

HD: 90 MB

Video: VGA SVGA

Op.Rendszer: DOS Win3.1 Win95

Annak idején valahogy kimaradtam a Red Alert-őrületből, de mindenkit utolér a Sors keze. A kéz jelen esetben a KKnD nevet viselte. Miután Zong kollégámék valahol Hawaii-alsó környékén időztek telelés címmel, hozzám vágtak egy ronda szürke dobozt. Valami Krus, Kill N' Destroy volt rápingálva. Ja, KKnD!

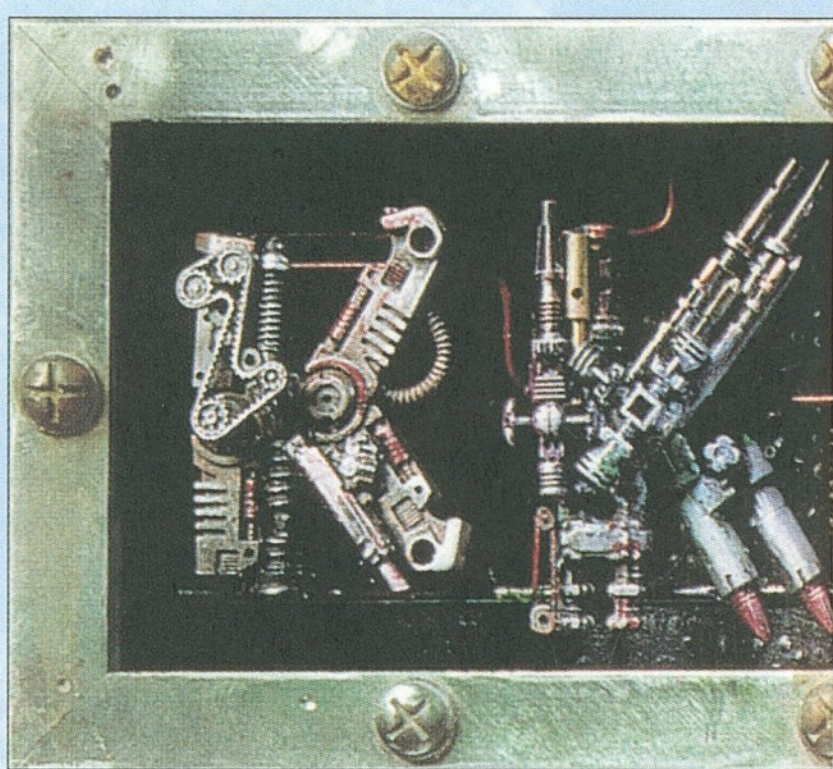
Közepes mértékű érdeklődéssel nyitottam ki, majd installáltam DOS alá. Azaz csak akartam volna, miután előző nap elszállt a gépem, és csak félig-meddig raktam vissza a cuccokat. Nos, ez az aljas nem küld hibaüzeneteket installálás közben, hanem egyszerűen az install-program végére ugrik, és közli, hogy üssem be a KKnD-t, és játsszak egy jóízűt. Ezt aránylag nehéz megtenni, főleg ha a hivatkozott könyvtár nem is létezik. Szóval mindenki ellenőrizze, hogy betöltötte-e a hangkártya cuccait, és jó-e a mouse driver, mert pórul járhat.

Nem morgok többet, inkább vágjunk a dolog közepébe. Miután a Földön csinos atomháború söpört végig, meglehetősen nagy volt a halandóság. Az életben maradtakat két csoportra lehet osztani: a felszín alatt a magukat Túlélőknek nevező, ember formájúak élnek. Mintegy 60 év után úgy gondolják, ideje valamit tenniük, különben is kimerülőben vannak a készleteik, így harcba indulnak. Ellenfelüket a felszínen maradt Mutánsok, genetikailag torzult emberek és hozzájuk hasonló kedves állatkák csa-

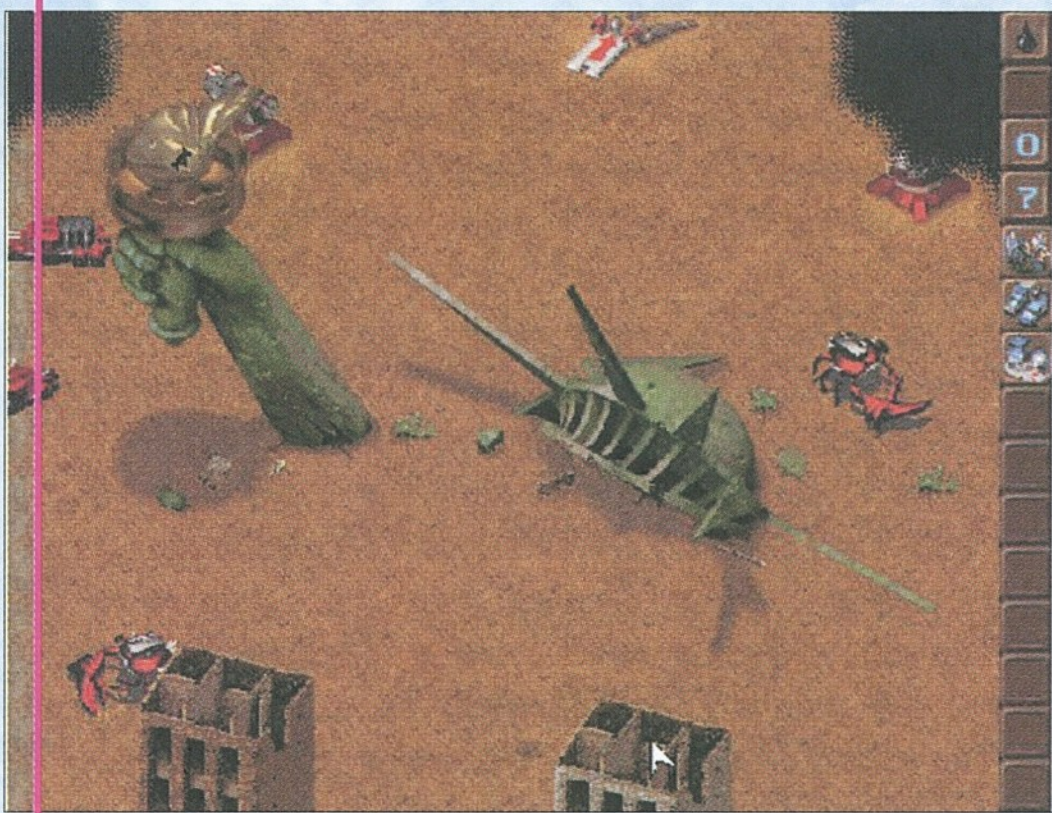
patai alkotják. Igen gusztustalanok és sokan vannak. Hitük szerint, ha a Túlélőknek még az írmagját is kiirtják, sokkal jobb lesz nekik. Jelenleg a harc nagyjából egyenlő, a Túlélők támadnak és a Mutánsok eredményesen védekeznek. A háború természetesen járművek bevetésével folyik, ezek pedig olajjal működnek... Az olaj maga a győzelem kulcsa. Akinek több van, győzni fog.

A végső elsöprésig kisebb-nagyobb csaták sorozatán át vezet az út. Ha mindegyiket megnyered, ami persze elég nehéz dolog, akkor az általad választott oldal veszi át az uralmat a Földön. Nem kis cél... A Nagy Háborút túlélte titokzatos bunkerekben a mendemondák szerint iszonyatos fegyverek lapulnak, de hát annyi mindent összefecsegnek, nem igaz?

Szerencsére a harcok alatt bőszen lehet mentgetni, sőt ajánlatos is ezt tenni egy-egy offenzíva előtt. Hacsak biztos nem vagy abban, hogy győzni fogsz. Lehet, hogy tévedsz... Az éppen adott feladat pontos meghatározását, és mellette jelentős mennyiségű „töltelékinfót” kapsz minden egyes bevetés előtt. Gyakorlatilag néhány kivételtől eltekintve, ki kell építeni az ipari hátteret, majd a legyártott csapatokkal szét kell za-

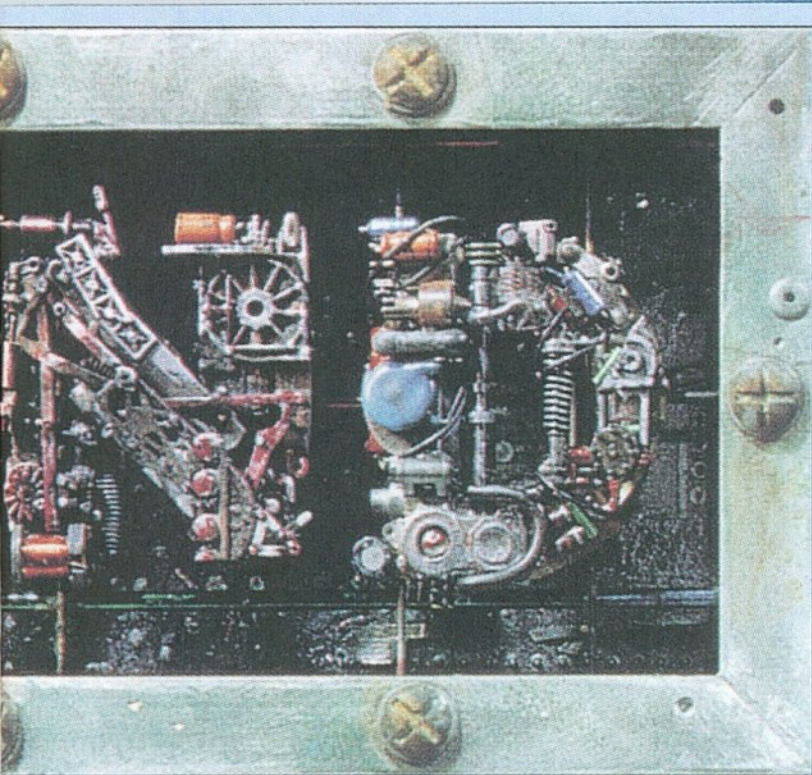


varni az ellenfelet. Természetesen egy-két mentő/kísérő/kutató feladat is előfordul, ilyenkor legfontosabb a csapatok erőnlétének



kímélése, hiszen ebben az esetben nincs mód az utánpótlásra.

Szóval, kidobnak mondjuk egy elpusztult város mellé, hogy tisztítsd meg a területet a gaz Mutánsoktól. A rendelkezésedre álló csapat nevelésedre kicsi, és csak egy-egy Mobile Oil Derrick és Outpost áll rendelkezésedre. Semmi pánik, győzhetsz: a lényeg a folyamatos olajutánpótlás. Az alapvető tennivaló az olajforrások (kis bugyogó fekete tócsák) felkutatása. Egy Mobile Oil Derrick rátelepítésével kész is az olajkút. A kiaknázott szénhidrogént a Power Plant-ek alakítják át pénzzé (milyen meglepő). A Mobile Outpost (Mobile Clan Hall) telepítése után lehet a gyalogosokat kiképezni. Az átlagos Rifleman (Berserker) csak nagy tömegben hatásos, és ráadásul hamar el lehet taposni őket. A SWAT (Shotgunner) egy fokkal erősebb talpas, őket kedveltem gyalogosból leginkább. Néhány Flamer-rel (Pyromaniac) vagy Sapper-rel (Rioter) kiegészítve még a járművek ellen is sikeresen veszik fel a harcot.



Ha az ellenség épületére fáj a fogunk, küldjünk oda néhány Saboteurt (Vandal), akik birtokba veszik. Hmm, valahonnan ismerős a dolog... Természetesen a jó öreg rakétavető sem hiányozhat a hadszíntérről. Ilyenféle csúnya csöveket az RPG Launcher-ek (Bazooka) vállán lehet látni. Végül az orvlövészetet a Sniper (Crazy Harry) egységek képviselik.

A Derrick-ektől az Oil Tankerek viszik a fekete aranyat a Power Plant-be. Kiváló gyalogsgázolók, ugyanakkor semmit nem érnek a harcjárművek ellen. Például egy Dirt Bike (Dire Wolf, hatlábú farkason shotgunos pacák) motor géppisztollyal simán elkalapálja. A Bike-okat inkább felderítésre használtam, gyorsaságuk és gyenge fegyverzetük miatt. Valamivel erősebb, de nem sokkal, a 4x4 Pickup (Motorbike/Sidecar, tricikli géppuskával) a maga .50-es géppuskájával. Magányosan gyenge, többet küldjünk egyszerre. Fejlettebb változatának tekinthető az ATV, ami egy terepjáró, nagy ágyúval felszerelt jármű. Mutáns ellenfele a Giant Scorpion, ami csúnya zöld savgalacsinokat dobál. Ha az ATV-t egy lángszóróval kereszteljük, lesz belőle ATV Flamethrower. A Mutánsok erre egy Monster Truck nevű, Bigfootra szerelt géppuskával válaszoltak. A nagyobb kaliberű fegyverek közé tartozik az „Anaconda” osztá-

lyú tank, hatalmas kaliberű ágyúval. Ennek szőrös néglábú megfelelője a War Mastodon, két automata ágyúval a hátán. A rakéták sem hiányozhatnak, egyik oldalról sem. Barrage Craft névre hallgat a Túlélők járműve, hatlövétű rakétatárral felszerelve. A Mutánsok két kilövővel felszerelt rákja Missile Crabként ismert. Nagyon csúnya. Végül egy forgócsöves ágyúval felszerelt tank, az Auto-cannon Tank. Nagyon ütőképes, bár elég drága. Nem igazán élnek túl a „bogarasok” a vele történt találkozást. Ha egy Bombardier Beetle nevű ízeltlábú jön veled szembe, azonnal



lődd szét, vagy menekülj el. Nagyon ronda kémiai effektjei vannak.

Az egységek természetesen fejlődnek az átélt csaták közben. Ezt az állapotjelző ikonjukon látni, szürke, kék és végül vörös keretet kapnak az adatok. A bázist is illik védeni. Erre különböző tornyok állnak rendelkezésre, gépfegyverrel, ágyúval és rakétavetővel felszerelve. Természetesen hasznos kombinálni őket (távol/közel-körzet), a tűzgyorsaság különbözőségei miatt.

Hogy mit védhetsz még? Az eddig bemutatott épületeken kívül építő/ javí-

tó/ fejlesztő üzemeket létesíthetünk. A Machine Shop (Blacksmith) a motorizált egységeket építi. Az állati „alapú” harci cuccokat a Mutánsok a Beast Enclosure-ban állítják elő. Ha valamely egység megsérült, főleg ha drága volt, érdemes a Repair Bay-ben (Repair Shop/ Menagerie) kijavíttatni, óriási összegeket lehet így megspórolni. A technika fejlettségét a Research Lab-ok (Alchemy Hall) befolyásolják jótékonyan.

Ami igazán nem tetszett a játékban, hogy a csapatok elég fejtelten mozognak. Sokszor teljesen idegesítő módon kavarognak, és az istennek sem akarnak elindulni a megfelelő irányba. Nem hiszem el, hogy nem lehetne egy rendes algoritmust írni a probléma megoldására...

Lehet egymás ellen IPX-es hálózaton is nyomulni. Ne csüggedjenek az otthoni játékosok, modemen is hajlandó kommunikálni a játék.



KKND

Electronic Arts

Processzor: Pentium 60 (Pentium 100)
 Memória: 16 MB (32 MB)
 HD: 57 MB (100 MB)
 Video: VGA SVGA
 Op.Rendszer: DOS Win3.1 Win95

A párhuzamos porton kapcsolódás sem maradhatott ki. Minden adott a barátod alapos elagyabugyálására, ugye, törött lábú Mártonom?

Trau
 (trau@idg.hu)

1981. A nagyszerű Wizardry sorozat születésének éve. Annak idején, az akkori lehetőségek korlátai közé (speaker muzik rulez, és EGA grafics), a SirTech programozói olyan fantasztikusan kidolgozott szerepjátékot ültettek, ami elbűvölt kicsit és nagyot, s bár nem kimondottan nekem találták ki ezt a műfajt, még engem is a székemhez láncolt... igaz, rövid ideig (borzasztóan tud idegesíteni, hogy összerakok egy tuti csapatot, aztán az első mérgező moha-lény kiirtja a felét...). Aztán teltek-múltak az évek, a sorozat pedig nőtt, '94-ben már a hetedik résznél tartottak, s most, 1997-ben megjelent a Nemesis alcímet viselő, úgymond nyolcadik rész.

A SirTechnél nagyon okosan úgy döntöttek, nem érdemes újabb, az eddigiek sablonját viselő RPG-t a piacra dobni, ezért



megfűszerezték egy kis kalandjáték „feelinggel”, s ez olyannyira sikerült, hogy az eredeti szerepjáték rész szinte teljesen eltűnt, helyette viszont nagyon érdekes és roppant nehéz „ide-megyek-ezt-veszem-fel-azt-csinálok” játékot kap az, aki megveszi az öt lemezt megtöltő stuffot. Nagyon nem akarok a részletekbe merülni, hisz számításaim

szerint a teljes végigjátszás ott lapul a CD mellékleten (óhajod parancs – a szerk.).

A játéktér három fontos részre oszlik: maga, amit látsz (ez a legtöbbször más), a felső rész, ahol a varázslataid látod. A játék végéig nyolc támadó és nyolc védekező varázslatot tudsz megszerezni, de többnyire nincs rájuk szükség, én például az egész végigjátszást egyetlen varázslattal megúsztam, de az eljárás a következő: az amuletted (default felszerelési tárgy) az egyik kezvedbe fogod, utána a már említett felső részről kiválasztod a helyzetnek megfelelő varázslatot (amelyik scrollt már megszerezted), aztán harci helyzetbe hozod a játékot (space, vagy az alsó részről a kardra klikkelsz), majd mikor megjelenik a két kezved (egyikben az amulett), megnyomod az egér jobb vagy bal gombját attól függően, melyik kezvedben van az amulett. A harmadik játéktér az alsó szekció,



esis

itt találod az irány-
tűt, a harci-helyzetbe
hozó kardot, saját
magad (ha találsz
valami ruhát vagy
fegyvert, csak egy
jobb klikk magad-
ra, s máris fel
vagy szerelve
ezzel az újabb
szerzeménnyel),
valamint az
öved, ahová a
többi vackot
teheted. Ha
ráklickelsz,

egy újabb képernyő jelenik meg,
ahol nagyban láthatod magad a pán-
céljaidban és fegyvereiddel, vala-
mint kétszer huszonöt helyet a töb-
bi stuff számára. A bal oldalon
megtekintheted életpontjaid és va-
rázspontjaid számát, a jobb olda-
lon egy kartotékot tekinthetsz
meg aktuális besorolásodról és kü-
lönböző adataidról, a támadási
ponttól kezdve a kézfegyverek
használatának elsajátítását jelző
pontokig. Inni, enni úgy tudsz,
hogy egérrel rányomsz az enni-

vagy innivalóra, majd a karakter
szájához viszed, és még egyszer
klickelsz.

A harcról csak annyit, hogy ez sem
olyan könnyű, mint amilyennek kinéz,
ezerféle módja van annak, hogy me-
lyik ellenfélnél, melyik fegyver
hatásos, de ez sem minden. A karddal
lehet szúrni, vágni, csapkodni, s
mindezt az egérrel húzott nyomvona-
lon... Utad során összeszedhetsz
szentelt kardtól kezdve csatabárdon
keresztül korbácson át robbanó boto-
kig mindent, de a teljesítmény csak

tőled függ, illetve attól,
hogy az adott fegyver hasz-
nálatában mennyire vagy
jártas.

A grafika természetesen
SVGA, a zene teljesen a 7th
Guest hangulatát idézi
(borongós és hátborzongató).
Az irányítás tökegszerű,
a kurzorokkal mehetsz jobb-
ra-balra, ide-oda, a Space-
szel válthatsz harci-módba,
a Ctrl-lal sasszézhatasz
(slide step), az egérrel
mindezt megteheted.

Nincs más hátra, a gép
mellé tégy egy vödör kávét,
két doboz cigit, három-négy
egeret, nyomtasd ki vagy ol-
vasd el a CD mellékleten csü-
csülő leírást, s készülj fel a
kalandra... Üdvözöllek a Wi-
zardry fantasztikus világában!

Jon



Wizardry – Nemesis

Sirtech / Ecobit



4

Processzor: 486DX2-66 (Pentium)

Memória: 8 MB (16 MB)

HD: 31 MB (100 MB)

Video: VGA SVGA

Op.Rendszer: DOS Win95

Port Game

3D AKCIÓ
leírás

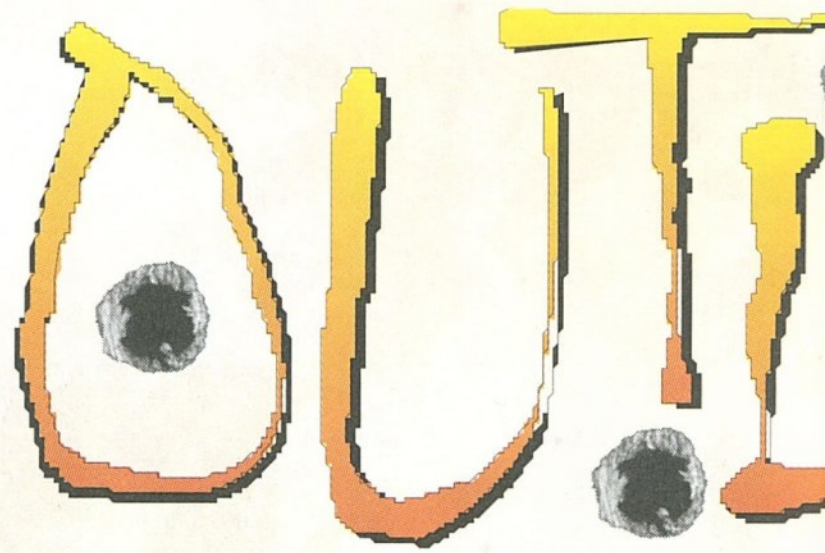
Jííhääá! 'napot, tehenész fiúk és lányok! Legyetek üdvözölve Arizónában, avagy a Vad Nyugaton, ahogy a századfordulón hívták. Ezt a kort hívták Átlózz, vagy elegánsabban Outlaws kornak. Itt akarta megalapítani birodalmát Bob Graham:



egy hatalmas várost, ami az ő nevét viselte volna. Minden farmot megvett a környéken, aki ellenállt, azt megölte és elvette tőle a földjét. Kegyetlen fickó volt, mindenki rettegett tőle. De nemcsak ő volt veszélyes, társai is lelkiismeret nélküli banditák voltak egytől-egyig...

De, amint látjátok, a terve nem vált valóra. Pechére itt telepedett le lányával és feleségével James Anderson sheriff, aki egy élő legenda volt akkoriban. Bár nem volt egy szép ember (az arca olyan volt, mint egy orángutáné, a karjai pedig majdnem a bokájáig értek. De az is lehet, hogy a rajzolók túlozták el egy kicsit.) Senki sem kezel-

te olyan gyorsan a coltját, mint ő. Az ő földjére is ajánlatot tettek, de nem fogadta el. Ezért a banditák, miután látták, hogy elmegy otthonról, megtámadták a farmját. Porig égették, a feleségét megölték és elrabolták a kislányát. James Anderson, aki megígérte, hogy többé nem vesz fegyvert a kezébe, felcsatolta az övét, és a gyilkosok nyomába eredt. Egész városokat tisztított meg a bűnözőktől, mint például ezt is. Legtöbbször hűséges lován utazott, de a lovát soha nem vitte



harcba. Egy egész hadsereg felszerelését hordta magával. Örök társa volt a hatlövetű, de vitt magával távcsöves puskát és söretesből vagy hármat. Az egyiknek le volt fűrészelve a csöve, mint 'abba' a Svájcinéger filmben, a Törníbátor 2-ben. De nem csak lőfegyvereket használt. Volt nála kés és dinamit is, amivel törte maga előtt az utat. Sőt, lépést tartva a korral, egy igazi gépfegyvert is cipelt az a szegény ló. Persze ez még nem egy M60-as volt, s csak állványról működött, mozogni pedig nem lehetett vele.

Midig egyedül volt (talán az arca miatt), mégis – hála leleményességének – minden fölöslegesnek tűnő tárgyat föl tudott használni. Például, néha egy közönséges kályha fedőlapját használta golyóállómellénynek vagy egy sheriff jelvényt.

Állandó problémája volt a lőszerellátás, ezért igyekezett minél pontosabban célozni.

TRf a levesbe köp

Ne ítélj a demo alapján!" – mondta az írás a falon, és igaza volt. Látván a kiadott kipróbálható verziót, többen negatívan nyilatkoztak az Outlawról. Ócsárolták a grafikát – szerintem tökéletes. Kifogásolták, hogy milyen gyorsan fogy a töltény – hát istenem, ez nem „az” a lövöldözős játék. Stiliztikailag remekmű: az első bittől kezdve az utolsó képkockáig minden a helyén van, és megfelel a kor szellemének, beleértve olyan poénokat, mint például a nehézségi fok beállítása (Good, Bad, Ugly). Figyelemreméltó a Historical Missions, ahol James Anderson élettörténetét csinálhatjuk végig porba fingó cowboy korától egészen a Marshall címig, valamint a négyfajta multiplayer lehetőség. Utóbbiak a DirectX által adottak, akár interneten keresztül is, ráadásul ingyen a Microsoft féle Internet Gaming Zone jóvoltából – ez lapzártakor még meglehetősen beta állapotban leledzik.

Outlaws

Lucasarts/Virgin (Ecobit)

5

Processzor: Pentium 60 (Pentium 133)
Memória: 16 MB
HD: 30 MB (60 MB)
Video: VGA SVGA
Op. Rendszer: DOS Win3.1 Win95



AMIS



Akkoriban máshogy csapott össze két ellenfél. Mostanság a Quake harcosok vagy a hős Duke Nukem mindent kockáztatva nekiesik a másiknak. A sheriff mindig igyekezett észrevétlen maradni, vagy megnehezíteni a rá célzók dolgát. Kihasznált minden oszlopot, hordót vagy akármit, ami mögé csak elbújhatott.

Fura, de akkoriban is fontos szerepet játszott a pénz. Az arany már majdnem kifo-gyott, egyre nagyobb teret hódított a bűnözés. Ezért nem meglepő, hogy akiről tudta, hogy vérdíj van a fején, megkímélte az életét és letartóztatta. Na, de most már tovább kell mennünk, mindenki szálljon vissza a buszba...

Mit tesz Isten, épp részt vett ezen a túrán egy LucasArthoz tartozó úriember is, aki a hallottak alapján elkészítette az Outlawst, és elküldte nekünk. Erről a játékról lerí, hogy hol készült és kik csinálták: szinte tökéletes. Nemcsak a játékmenet, hanem a történetmesélés is nagyszerű. Meglepő kameraállások, remek beszélők és helyzetek adják meg pikantériáját. Olyan, mintha csak a kedvem szerint rajzolták volna – imádom ezt a rajzfilmszerű grafikát –, és ez nem csak az átvezető animációkra, hanem a játékra is érvényes. Egyébként lényegében az egész 3D-s lövöldözés egy nagyon fontos újítással, amivel igazából megteremtették a vadnyugat-feelinget, ez pedig az újratöltés. Minden gombnyomásra csak egy golyót tölt be – nem pedig zutty, az egész tárat – ehhez viszont annyi időre van szükség, hogy fedezékbe kell vonulnunk. Szerintem ettől válik igazán hangulatossá, e nélkül csupán félkarú óriás lett volna.

El Capo
(elcapo@idg.hu)

Jó programok, jó áron!

A mi árlistánkhoz nem kell számológép, mert az árakban az áfa már benne van!

Döbbenetesen alacsony árak számos, a premier kategóriából éppen kiváló játékra. És ha üzleteinkben GOLD kártyát váltasz, akkor hetente más és más játékot extra kedvezménnyel vehetsz meg, illetve a legjobbakat otthonodban is kipróbálhatod egy teljes hétig.

Ne feledd: a májusi IFABO alatt további kedvezmények várnak!!!

Izeltítő szuper árainkból:

	11th Hour	4.950		KICKOFF 97	11.950
	3D Ultra Pinball	5.950		Mission Critical	3.950
	7th Guest	3.950		Nascar Racing	3.950
	Ace Ventura	11.950		Nascar Racing 2	10.950
	Air Warriors II	11.950		Pandora Directive	11.950
	Alien Trilogy	10.950		Pirates Gold	3.950
	Archim. Dyn.+Settlers 2	9.950		Phantasmagoria 2	11.950
	Big Red Racing	3.950		Power Chess	10.950
	Broken Sword	9.950		Power F1	9.950
	Champ. Manager 96/97	5.950		Psycho Pinball	3.950
	Congo	3.950		Rally Championship	7.950
	Conqueror AD 1086	5.950		Rally C. Miss.: X-Miles	4.950
	Creature Shock	3.950		Rayman	5.950
	Crusader: No Remorse	4.950		Rebel Assault	4.950
	Cyberia	4.950		Red Alert	11.950
	Cyberia 2	4.950		Red Alert: Counterstrike	5.950
	Dark Forces	4.950		Risk	5.950
	Day Of The Tentacle	3.950		Screamer	3.950
	Diablo	11.950		Screamer 2	9.950
	Die Hard Trilogy	12.950		Sega Rally	11.950
	Dragon Lore 2	10.950		Settlers 2 Mission CD	4.950
	Duke Nukem Atomic Ed.	7.950		Sim Park	9.950
	EF-2000 Evolution	11.950		Sonic Collection	9.950
	Euro 96	4.950		Space Jam	9.950
	FIFA Soccer 96	3.950		Strife	10.950
	FIFA Soccer 97	11.950		Terminal Velocity	3.950
	Flight Unlimited	4.950		Theme Hospital	12.950
	Flying Corps	11.950		Theme Park	3.950
	F1 Grand Prix 2	9.950		TIE Fighter Collector CD	4.950
	F1G2 Miss.: Perfect GP	4.950		Tilt	3.950
	Full Throttle	4.950		Time Commando	9.950
	G-Nome	11.950		Tomb Raider	9.950
	Hardline	9.950		Touche (magyar)	9.950
	Heroes Of M&M 2	11.950		Tunnel B1	9.950
	Imperium Galactica	11.950		UFO	3.950
	JetFighter III	9.950		US Navy Fighters	4.950
	Kick Off 97	12.950		US Navy Fighters 97	12.950
	KKND	9.950		Virtua Cop	9.950
	Lands Of Lore	4.950		Virtua Fighter	9.950
	Little Big Adventure	3.950		Warcraft 2 Deluxe	12.950
	Lords Of The Realm 2	12.950		Wing Commander 3	4.950
	Lost Eden	3.950		Wing Commander 4	9.950
	Magic: The Gathering	11.950		Wizards: Nemesis	11.950
	Master Of Orion 2	11.950		X-COM (UFO 2)	3.950
	MegaSixPak	5.950		X-Wing Collector CD	4.950

Vidékieknek postai csomagküldés! Legfrissebb árlistánkat kérd postán!

Jön!



Comanche 3



Dominion



Interstate 76



Need for Spd.2



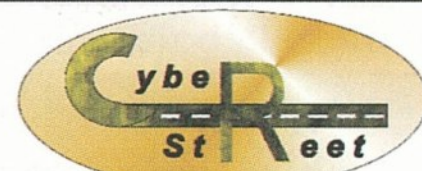
Outlaws



X-wing vs TIE



1114 Budapest, Eszék u. 2. (a budai Skálánál)
Tel./Fax: 161-3361, 06-20-243-517
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek 13:00-18:30, Szombat 10:00-13:00



1144 Budapest, Ond v. útja 25. (az Őrs v. terénél)
Telefon: 06-30-526-524

Látogass el a pc-s játékosok Internetes mekkájába, ahol természetesen saját serveren friss hírek, gyorsan letölthető demók, frissítések, tippek, trükkök és még számtalan meglepetés vár!

DataNet

www.vegaonline.com

PENTACOMP

CSAVARMENTET

MEGJELENT!

Család Magazin 1997/1 1500.- Ft

Szerzős... Ajándék...
 Programh... Folyóirat...
 Audio meg... Autó...
 Szakácsk... Ismeretb... Reklam...
 Egészség...

A **CD** kapható a VAR Kft-nél és a nagyobb számítástechnikai üzletekben!

1149 Budapest, Fogyarasi út 11/a
 Telefon: 222-2827

SPRINT WWW.SPRINT.HU

Sprint Computer Kft.
 1087 Berzsenyi D. U. 3.
 Tel.: 210-4835, 210-4836, Fax: 313-4866
 1068 Felsőerdősor u. 7.
 Tel./fax: 342-4707, 342-6724

Aranykulcs	4 000	Red Alert (bővítés)	4 000
Bad Mojo	4 400	Diablo	7 400
DiscWorld 2	7 400	Duke It Out	Jön!
Ecstatika 2	Jön!	Imperium Gal.	8 600
Judge Dredd	3 800	Jedi Knight	Jön!
Red Alert	8 100	Settler 2 Mis.Disk3	400

Egerek, SZKENNEREK

Titanic	8 400	Creative Vibra16	12 100
Lord of Realms 2	4 400	Gravis UltraS.	26 300
NBA live '97	9 400	SoundB 32	19 200
Carmageddon	Jön!	SoundB Awe64	36 200
Terminator Skynet	4 000	SoundB16 comp.	6 900
Tomb Raider	7 900	Színes szkennerek	25 000

Játékok, HANGKÁRTYÁK

Modemek, NYOMTATÓK

Teljes Microsoft szoftver választék

Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák

CD-SHOP

1073 Budapest
 Erzsébet krt. 44-46.
 Telefon/Fax: 117-8195

**CD-ÍRÁS
 900 FT**

Ha a nálunk vásárolt software nem nyerte meg tetszésedet, a vásárlástól számított tíz napon belül visszavesszük, csak napi 150 forint értékcsökkenést vonunk le.

**Software-vásárlásnál
 -10 % kedvezmény**
 egyszeri alkalomra

**CD-íratásnál
 -20 % kedvezmény**
 egyszeri alkalomra

PC CD-ROM

Imperium Galactica 10 900 forint!

PlayStation

Sony Playstation alappép 37 900 forint!

SEGA SATURN

Sega Saturn alappép 37 900 forint!

NINTENDO 64

Nintendo Ultra 64 alappép 53 000 forint!

Port Game

SZIMULÁTOR

előzetes

STAR WARS X-WING VS. TIE FIGHTER

Most, április kellős közepén, már egészen biztos, hogy hamarosan megjelenik a neves sorozat legújabb tagja. Honnan tudom ilyen biztosan? Egyrészt mert hetek óta mindenki április 29-ét említi, mint az 1997-es év legfényesebben pompázó, piros betűs ünnepét, másrészt Pellus gyanúsán sokat járkal a szerkesztőségbe, ezzel is jelezvén, hogy él még, és igenis igényt tart a tesztelésre – nem véletlen, hogy még másfél éve felíratkozott listánkra.

Biztosan ismeritek a cult-movie kifejezést. Azokra a filmekre mondják, amelyeket „szektába” verődve imádnak az elvakult mozilátogatók. Kismillió ember látta, vette meg videón, tudja kívülről, évtizedekkel a megjelenése után is úgy beszélnek róla, mintha tegnap jelent volna meg, s ha bármi újdonság napvilágot lát róla, az akkorát szól, mint az atombomba. Ilyen a Star Wars trilógia. Lehúztak róla már számtalan bőrt, feljavították a hangját, csináltak special edition-t, s nem utolsósorban készítették a történetéből játékokat. Sokat. Hogy csak kettőt

említsek: X-Wing és Tie Fighter. Persze ha van cult-movie, akkor van a cult-game is. Megjelenése előtt már százazrek várják, állandó beszédtema, az abszolút hívők internet site-okat szentelnek neki, képeket és animációkat gyűjtenek, és kétnaponta bazirgálják a fejlesztőket új információért, beta verzióért. A kategória jeles képviselői a Quake, a Red Alert és a Diablo, illetve mostanában a Shadow Warrior és az X-Wing vs Tie Fighter.

Külön-külön mindkettő óriási siker volt. Az X-Wing valóra váltotta azt a vágyunkat, hogy mi is szereplői lehessünk "A Filmnek", a Tie Fighter pedig lehetővé tette, hogy „aberrált” módon a rossz szerepében tetszelegjünk. Kezdetből fogva nagyon hiányzott, hogy többen játszassuk egyszerre, akár egy csapatban, akár egymás ellen. A „multiplayer” korszak beköszöntével ez az álmunk is valóra válik.

A Tie Fighter megjelenése óta, azaz két éve dolgozik a LucasArts a folytatáson. „Játszhatóság és együttjátszhatóság!” – ez volt a kitűzött cél, és mindent ennek rendeltek alá. Bár a nulláról írták újra, óriási pozi-

tívum, hogy a játék alapjait nem bántották. A műszerfalak csinosabbak lettek, de szinte pont ugyanúgy néznek ki, mint korábban, a gépek irányítása pedig teljesen azonos az előző játékokban megszokottakkal. Sőt, állítólag a régen kidolgozott taktikák is megállják majd a helyüket.

Mit ígér az XWvsTF? Először is új küldetéseket, amelyeket bármelyik (lázadó vagy birodalmi) nézőpontból játszhatunk, akár egyedül, akár tár-



sainkkal együtt, maximum nyolcan. A Win95 DirectX-ének köszönhetően szinte minden kapcsolódási forma támogatott, a soros kábeltől egészen a TCP/IP-ig. Utóbbi internetes lehetőségekre utal, amellyel kapcsolatban jó hír, hogy a LucasArts a

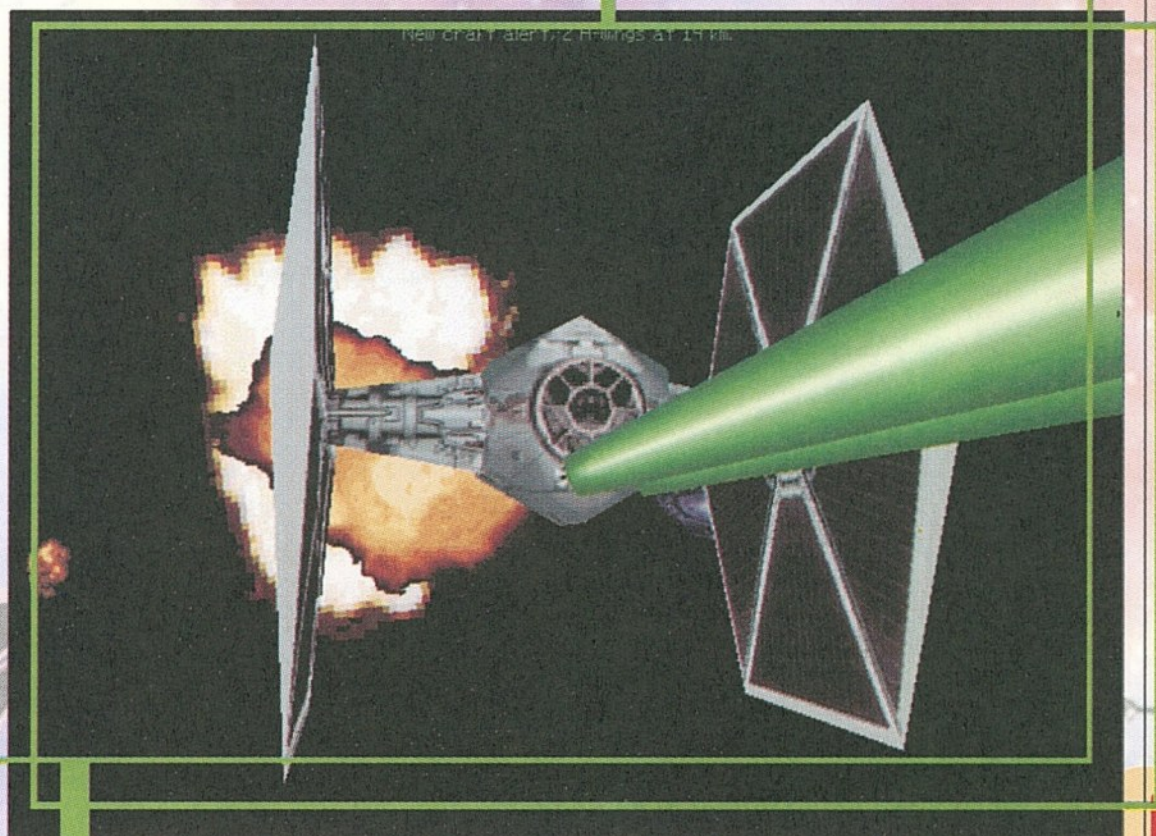
Microsofttal karöltve az MS Internet Gaming Zone-on keresztül ingyenes játéklehetőséget biztosít!

A grafika az időközben szabványá vált SVGA-nak köszönhetően jelentősen javult, immáron egy polygonokra épülő engine (Kacinczy Armitage nyelvújítása szerint kódalap vagy alap kód, röhej! – a szerk.)

működik a háttérben, amelyet kiváló texture-mapping és egészen különleges fénykezelés egészít ki. A nagy hajókhoz közel repülve a felület nem válik pixellé, s még egyszer mondom, mindezek ellenére teljesen sima és gördülékeny a grafika, hogy a játék maximálisan élvezhető legyen. A minimális gépigény P90 és 16MB, ez alatt tessék mindent elfelejteni, amit a grafikáról és a játszhatóságról írtam.

Bétatesztelők szerint P133 és egy 3D-s grafikus kártya ajánlott. Azt is mondták még, hogy megérte várni rá két évet...

TRf
(trf@idg.hu)



INGYEN CD-t

választhat akár 5000.-Ft értékben
ha belép a klubba:

- 7,5% foglalóval 7 napig otthon próbálhatja ki a CD-t,
- 15-50% kedvezményt kap CD vásárlásakor
- kínálatunkról havonta küldünk tájékoztatót

Használt CD-ROM vétele-eladása

- akár a legfrissebb CD-k is fellelhetők
- 30-60%-al olcsóbbak az újnál
- máshol már nem kapható ritkaságok

HOZD BE végigjátszott CD lemezeidet

- a beadott CD-k 90%-a elkel
- az eladó kötheti ki az eladási árat

Készpénzért vagy bizományba

Minden
CD-t
átveszünk

CD-ROM
LEMEZEK

Bp. VI., Vörösmarty u. 58/a.
/közel a Nyugati p.u.-hoz/
Telefon: 302-5172 E-mail: rilla@ahol.com
Nytiva tartás: Hétfő-Péntek 10-18-ig

910F

MAXületett!

Kiadta az Aurum DTP Stúdió Kft.
5430 Tiszaföldvár, Pf. 50. ☎ 60/486-811
info@aurum.net, http://www.aurum.net



Aurum - Boca

3D Studio MAX



ANGOL NYELVŰ SZOFTVER- ÉS TERMÉKLEÍRÁS



Készítse el saját CD-jét,
legyen CREATIVE!

GRAFI

SHS

CD-Recorder CDR4210. A GrafixSHS Kft. legújabb terméke a Creative CDR4210-es CD írója, mely 2-szeres író és 4-szeres olvasó egységből áll. A hozzáférési idő kevesebb, mint 300 ms. A CDR4210 1 MB adat bufferrel rendelkezik. A csomagban a CD-RAssist és CD-RMelody programok és két üres CD is található. Új szolgáltatásként a GrafixSHS Kft. CD írást is vállal.

A GrafixSHS Kft. a Creative termékek hivatalos magyarországi disztribútora. A legrövidebb határidőn belül, a legkedvezőbb feltételekkel szállítja a teljes Creative termékcsaládot. Viszonteladónak Budapesten ingyenes házhozszállítás. Angol nyelvű szoftver és termék-leírás a GrafixSHS-től.

CREATIVE
CREATIVE LABS

A
Creative termékeit
keresse az alábbi dealereknél:

GRAFI X SHS
Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

Dealerek: Digitmodul Kft. 1137 Bp., Jászai Mari tér 5. ♦ Lap Stúdió Kft. 1063 Bp., Zichy J. u. 3. ♦ Mikropo Computer 1065 Bp., Nagymező u. 51. ♦ Nádor Rendszerház 1141 Bp., Kőszeg u. 41. ♦ PC World Kft. 1108 Bp., Venyige u. 3. ♦ Qwerty Kft. 1114 Bp., Barók B. út 14. ♦ Signal Computer 1135 Bp., Béke u. 11. SZÜV Rt. 1145 Bp., Szugló u. 9-15. ♦ Számprog Kft. 5600 Békéscsaba, Szabadság tér 12-14. ♦ Enter2000 Kft. Debrecen, Csapó u. 25. ♦ Intelcom Kft. 9028 Győr, Fehérvári u. 80. ♦ Bábolna Rt. 2943 Bábolna, Mészáros u. 1. ♦ Profzionál-Miskolc Kft. 3525 Miskolc, Kishunyad u. 32. ♦ PC Box Kft. 6722 Szeged, Mércsi u. 12.

ANGOL NYELVŰ SZOFTVER- ÉS TERMÉKLEÍRÁS



BERTELSMANN
Angol nyelvoktató CD-ROM-ok.
Magas színvonal, igényes kivitel!
Kezdő, középfeladó, haladó, üzleti szint.



Grundkurs Basic
BERTELSMANN
 SPRACHKURS
LANGUAGE TRAINER
ENGLISH
 BASIC 1+2
 BEE BOOK
 Der interaktive, multimediale Sprachkurs entwickelt in Zusammenarbeit mit BERLITZ®
 Bertelsmann Encyclopedic Electronic Book

MMP
Multimedia Meeting Point
A MINOR CSOPORT TAGJA
VISZONTELADÓKNAK MENNYISÉGTŐL FÜGGŐ KEDVEZMÉNY

1075 Budapest, Madách I. út 2-6.
 Tel.: 322-8208 Fax: 322-4027
 E-mail: mmp@hungary.net

GAMELAND PC CD SHOP

DÉL-PEST ELSŐ
CD-ROM KLUBJA

NYITVA TARTÁS: H-P: 9-20
 SZ: 10-18
 V: 10-18

AZ ERZSÉBETI CSILIBEN
 1201 BUDAPEST, BAROSS U. 55. TEL: 283-0230 / 36 Fax: 284-1471

1 évesek
letünk!

Fantasztikus akciók, kedvezmények.
20% engedmény a tagsági árából!

Aki a jelszót is tudja, további 5% kedvezményt kap!

A májusban tagságát váltók 1 db egy éves,
és két db féléves klubkártyát nyerhetnek!

SPIELER KFT.
 COMPUTER

1094 Ferenc krt. 39.
 Tel/Fax: 216-4175
 vagy 1083 Illés u. 40.
 Tel/Fax: 334-3715

Gyalog van?
Keresse fel Ferenc körüti üzletünket!

Új üzletünkben ismeretterjesztő-, video-, oktató CD-k, lexikonok, enciklopédiák, szótárak, könyvelőprogramok, sikerfilmek kaphatók!

Vadonatúj:
Alien Trilogy,
Dragonheart,
Iron Man (8780 Ft)
FIFA 97, NHL 97 (8980 Ft)
 és örökzöld játékok nagy választékban!

De ehhez hardver is kell!

486-tól Pentium PRO
 200MHz-ig PC-k kivánsága szerinti összeállításban,
 72 órán belül,
 két év garanciával !!

AZ ILLÉS UTCÁBAN KITŰNŐ PARKOLÁSI LEHETŐSÉG.

Ready
COMPUTERS KFT

Bp. V. ker. Vadász utca 36.
 H-P: 9.30-18.00 Sz.: 9.00-13.00
 Tel: 131-0518, Fax: 111-8671
 http: www.inext.hu/ready

KOMPLETT KONFIGURÁCIÓK

READY STATION	93.900 Ft
AMD 5X86-133, 4MB RAM, 630 MB HDD, COLOR SVGA LR NI MONITOR, 1MB VGA	
READY OPTIMAL	110.000 Ft
AMD 5k86-100, 8 MB RAM, 1.3 GB HDD, COLOR SVGA LR NI MONITOR, 1MB VGA	
PROFESSIONAL	138.900 Ft
PENTIUM-133, 16MB RAM, 1.3 GB HDD, COLOR SVGA LR NI MONITOR 1MB VGA	

A hirdetés felmutatója komplett számítógép vásárlása esetén 9 ajándék játékot kap!

Alkatrészek teljes választéka

Sound Blaster AWE 64 / Gold	33.600 Ft / 45.000 Ft
8x Pana / 12x Philips CD ROM	16.800 Ft / 18.000 Ft
Targa 14" dig. LR NI monitor	32.600 Ft

Árlistánkat faxbankból is lekérheted:
 180-86-11 / 1310
 Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák!

joystick parádé

GAMEPAD
 4 gombos gamepad a hoki, a foci és a kúzdősportok szerelmeseinek.

GAMEPAD PRO
 10 gombos gamepad. Ajánlott legalább 10 ujjal ellátott egyének számára.

ANALOG PRO
 4 gombos joy tolóerőszabályzóval és 6 fokozatban állítható rugóerővel. Állatlovóskökhöz és repesivékhöz.

BLACKHAWK
 Kafa, formatervezett, 4 gombos joy tolóerőszabályzóval. A jelszó: Massive Attack.

FIREBIRD 2
 11 gombos joy tolóerőszabályzóval, trimkarral, panorámagombbal és 6 fokozatban állítható rugóerővel. No future for ellenség.

IFABO '97 'B' pavilon 3-as stand

www.gravis.com

GRAVIS

pixel multimédia kft.,
 1088 bp., rákóczi út 13.
 tel.: 266-6059, 118-1595

„Doktor úr, befutott a kettős kocsi egy sürg...
- Azonnal vigyék a beteget a hármass műtőbe.
Mennyire van életveszélyben?

- Vészhelyzet van, dokkiiiiii...

- Jézusom, tényleg, ma kedd este van. Nővérke, vigyék a beteget az elfekvőbe, én megyek tévét nézni..."

Körülbelül ennyire vették komolyan a témát a Bullfrogék, amikor nekiültek és kitalálták a Theme Park folytatásának is tekinthető Theme

Hospitalt. Minden küldetésben egy kórház komplexumot kell felépítenünk, ahol a legidétlenebb betegségeket kell a még idétlenebb dokkikkal és gyógymódokkal orvosolnunk.

A küldetés első pár perce az építészeti jegyében telik el, majd a kórház nyitása után a lázas korrigálás a motiváló. Az a tapasztalat, hogy a különféle szobákat nem érdemes a megépíthető legkisebbre venni, mert amikor elég nagy lesz a kórház, akkor rosszabb mondjuk két betegágy hiánya miatt egy teljes elfekvőt berendezni.

A kényeszerű vendégek, azaz a betegek elég kényesek, ezért ezt szem előtt tartva otthonosra, kényelmesre, tágasra kell venni az épületeket. Persze helyből mindig kevés van, vagy pedig drágán lehet új épületrészt venni,

ezért a legnehezebb feladat az arany középutat megtalálni. A berendezésnél a fűtőtestek, szemetesládák, mosdók apróságnak tűnnek, de nélkülük a páciensek elégedetlenül és főleg fizetés nélkül távoznak. Ugyanilyen fontosak a kényelmet biztosító dolgok, mint például, hogy legyen elég várószék és mindig legyen italautomata is. A teljes boldogság kedvéért nem árt pár cserepes salátát is a földre helyezni, így még jobban is néz ki az egész.

Persze azért nem ezekkel kell kezdeni a berendezkedést, én legalábbis a recepció asztalt raktam le, lehetőleg a bejárat közelében. Innentől már csak a különféle gyógyászati eszközöket kell szobástól lerakni,

sok szempontjából pedig sok ablakos helységekkel, időnkénti fizetésemeléssel vagy prémiosztással növelhetjük. Ja igen, a páciensek nem szeretik, ha felnyomjuk a kezeléseik árát úgy, ahogy Magyarországon a gyógyszerárakat.



lehetőleg úgy, ahogy az a valóságban is lehet. Itt arra gondolok, hogy az általában zsúfolt műtő elé

érdemes több szék is lerakni és valahová a közelbe helyezni a lábadozót... Nagyon kell figyelni mind a betegek, mind az orvosaink moráljára. A betegek szempontjából ezt gyors kiszolgálással, sok nővérenyel, italautomatával és elég mennyiségű fűtőtesttel, az orvo-

Na, félre a lázítással, nézzük a fejlesztéseket. Egy külön orvos csapat azzal foglalkozik, hogy új betegségeket, gyógymódokat és eszközöket talál fel. Erre nagy szükség van, mert ha jön egy beteg valami ismeretlen betegséggel és éppen nem ismerjük a kuruzslásának titkát, elég kínos, ha a recepció előtt vágódik végig a folyosón elpatkolás céljából. Egyszer már azt is sikerült elérnem, hogy a Kaszás a műtő előtt suhogtatta halált hozó szerszámát, ezzel erősen csökkentve a pacientúrát.

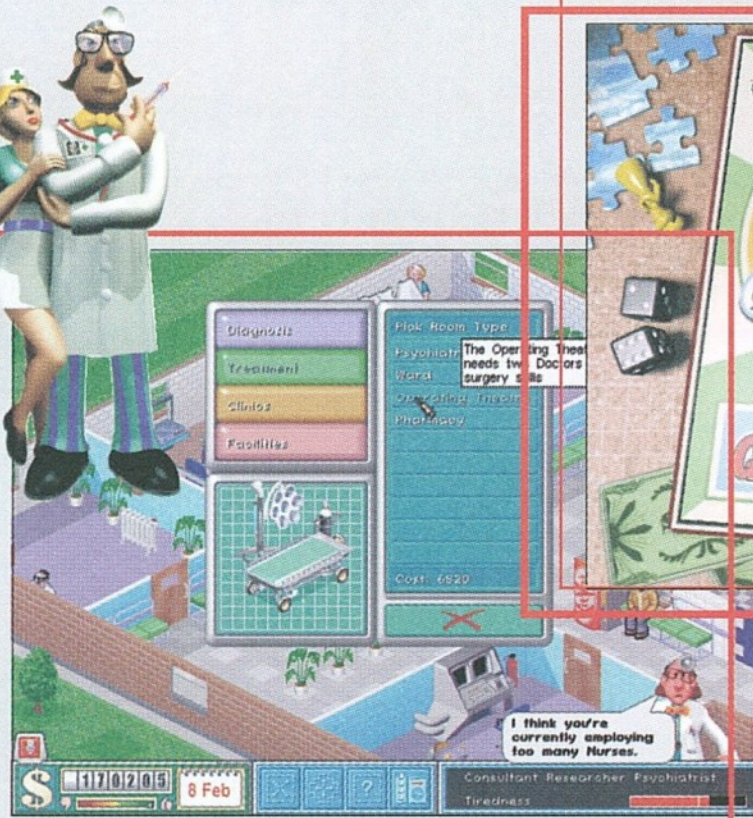
Előfordulhat olyan eset is, hogy a jelenleg rendelkezésre álló összes diagnosztizáló ketyere bevetése után sem állapítható meg teljes biztonsággal, hogy milyen betegségben szenved az illető. A gyógymód „találati ará-



HOSPITAL

nyának" közlése után ránk hárul a döntés, hogy alkalmazzuk-e a győgmődot. A fejlesztések másik fontos része a frissen végzet tanoncok képzése és szakosítása. Háromfajta dokit tudunk alkalmazni: az egyik a kutatókkal foglalkozik, a másik a Diabloból már jól ismert Butcher (hentes), vagyis a mőtős, a harmadik pedig a szoftveres problémákkal és vírusirtással foglalkozó pszichológus. Persze ezek csak a főbb kategóriák, majd hogy nem minden doktor különféle tulajdonságokkal rendelkezik.

Következő szorgos munkatársunk vagyis inkább munkatársnőnk a recepciós feladatait látja el. Mivel recepcióból egy, maximum kettő kell összesen, ezért igazán sok vizet nem fognak zavarni a játék folyamán. A nővérke munkakörének sokoldalúságát hadd ne kelljen ecsetelnem, testi-lelki vigaszt nyújt bármikor bárkinek. Karbantartó szakosztályunk igen szerves részét képezi a kórházi életnek. Nagyjából akkor van elegendő belőlük, amikor bárhová scrollozgatunk, ott találunk egyet a képernyőn. Nem árt, ha né-



hányuknak megadjuk, hogy csak a gépek karbantartásával foglalkozzanak, mert ha egy masina felrobban, akkor a keletkezett robbanás az egész szobára kihat (a legszebb az egészben, hogy nincs lehetőség a romok eltakarítására). Kórházunk területén tartózkodó kispajtások óhajairól, bánatairól a fejük felett megjelenő kis ikon ad tájékoztatást. Kézikönyv nélkül nem, vagy csak alig fogod kitalálni, hogy mi mit jelent, sőt még onnan is csak komoly szemguvadás után („az a kiöltött nyelvű nem nyalókat kér, hanem melege van!!!”), így a kalózverziók birtokosaira rossz idők várnak.

Néha faxon értesítenek bennünket, hogy egy V.I.P szeretne kórházunkba látogatni. Persze még véletlenül sem kezelés, hanem megfigyelés céljából. Ha mindent rendben találnak (a sok poroltó különösen jó hatással van rájuk), akkor pénzjutalomban részesülünk és nő a kórház népszerűsége, ha nem, akkor ennek pont az ellenkezője történik. Tényleges vészhelyzetek is szerepelnek a játékban, melyek sikeres lebonyolítása esetén pénz és népszerűségbeli juttatásra számíthatunk. Minden egyes jelentésnél a program kiértékeli, hogy képesnek tart-e a szituáció megoldására. Jöslatai általában be szoktak jönni, tehát érdemes hallgatni rá. A másik elég kellemetlen dolog, ami történni szokott, hogy járvány üti fel a fejét a kórház

területén. Ekkor két lehetőségünk van: vagy eltitkoljuk és megpróbáljuk saját erőnkől megfékezni

adott időn belül a fertőzést (ha letelik az idő, akkor küldik a felügyelőt az egészségügyi minisztériumból), vagy pénzt és népszerűséget nem kímélve nyilvánosságra hozzuk a dolgot, s kihívjuk a Robin Cook féle járványelhárító csoportot, élen Melissa Blumenthallal. Mondanom sem kell, hogy ez minden fertőzött beteg azonnali meggyógyulását eredményezi.

A játék intrója nagyon coolra sikerült. Látványos, gyors és tükrözi az egész játék lényét. Sajnos arra már nem fordítottak energiát, hogy a küldetések között is hasonlóan aranyos poénokkal szórakoztassanak minket. Mindegy, a játék így is fantasztikus lett, igaz néhány hosszú délután alatt végig lehet nyomni. Aki anno szeretne a Theme Parkot, az ezt sem hagyhatja ki.

**Prof. Dr. Júpi és
Master Consultant Zong
(zong@idg.hu)**

**MULTIMÉDIA
SZÓRAKOZÁS
50%-OS KEDVEZMÉNY A
WIZARD'S
EUROPARK-BAN!
BOWLING
VIRTUAL REALITY
AUTÓ- ÉS
MOTORSZIMULÁTOROK
ÉTELBAR**

**EZ A KUPON 2 TOKENT ÉR
1997. MÁJUS 31-IG,
HA 4-ET VÁSÁROLSZ
A WIZARD'S EUROPARKBAN!**

Theme Hospital

Bullfrog

PC X-Top

Processzor: 486DX2-66 (Pentium 133)
Memória: 8 MB (16 MB)
HD: 25 MB (55 MB)
Video: VGA SVGA
Op.Rendszer: DOS Win3.1 Win95

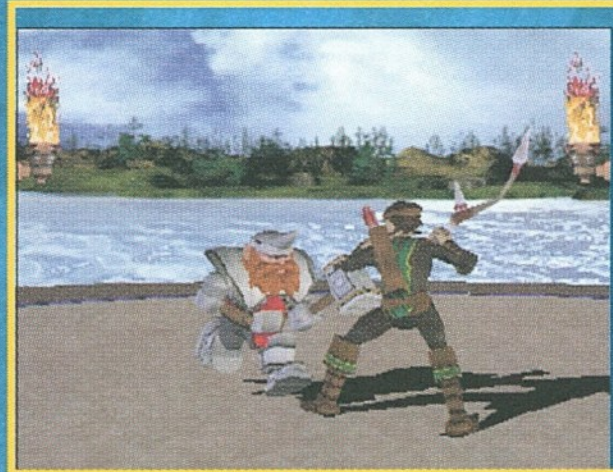
Helyszín: a Ravenloft fantáziavilág. Idő: valamikor... Solamnia város felvirágzásának évfordulóján sötét árnyak kezdtek a boldog lakosok életét beárnyékolni. Titokzatos eltűnések, bizarr szertartások váltak mindennapossá, mikor Lord Soth, a tartomány ura, összehívatta országa legkiválóbb harcosait, s keresztresztes hadjáratra szólította fel őket Count Strahd von Zarovich, az ősi vámpír ellen. Elsőként Arduš, a csontváz harcos, Sasha, a vérfarkas, Balthazaar, a hōhēr és Kaurik, a harcos jelentkezett a felhívásra. „Öljétek meg a vámpírt!” – szólt az egyértelmű parancs, mire az időközben megérkező sötét varázsló, Stellerex gūnyosan elvi-gyorodott: „Mi? Így öten?” – akarta kérdezni, mire megérkezett a többi harcos, s beléfagyott a szó. Rengeteget hallott és olvasott Ravenloft teremtményeiről, de ilyen káprázatos bevonulásra nem számított. Képviseletették maguk a Szürke Hegység törpeharcosai, a síkságok goblinjai, a városok emberei, de még az erdőlakó sötét elfek is. Az út kellemesen telt, de mikor a vámpír várához értek, megtorpantak. Lenyűgözte őket az a ki-mondhatatlan szépség, erő és fenyegető sötétség, ami a kastélyból áradt. A bejáratnál Zarovich fogadta őket. „Meküzdök veletek...” – kezdte – „illetve a legerősebbel és legügyesebbel...”. S kezdetét vette a viadal...

A Virtual Fighter és a Toshinden után végre megjelent az első, eredetileg PC-re írt 3D-s, virtuális, pūfőlős játék az Acclaim jóvoltából, az Iron and Blood. A történet áttekintése után lássuk mindjárt a beállításokat. Training: itt tapasztalhatjuk meg először a győzelem kéjes mámorát, ugyanis ellenfelünk abszolút buta, lassú és ügyetlen. Ez valóban csak egy edzőtábornak fogható fel.



Head to Head: ez már érdekesebb, itt egyenlő eséllyel állhat fel egymás ellen a két ellenfél, akár a gép, akár egy másik ember legyen az illető. Campaign: 3-4-5-6 fős csapatokat állíthatunk össze, aztán jöhet az „ereszd-el-a-hajam”. Az opciókról csak annyit, hogy itt állíthatók be az ellenfél tulajdonságai, a zene, a grafika és az irányítás.

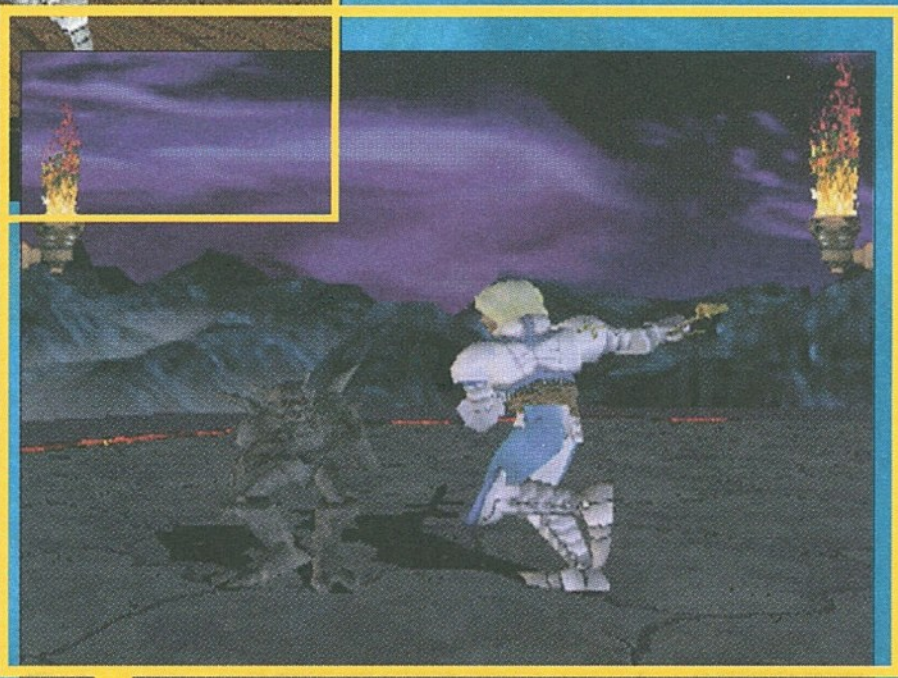
Ez utóbbi egyenesen borzalmas, Num Lockkal, Print Screannel, meg „/”-rel kell verekedni, tudom ajánlani a négygombos gamepadot... A



grafika 320x200-tól, a gép teljesítményének függvényében, 1024x768-ig terjedhet – azt hiszen, nem feltétlenül kell megjegyezmem, hogy ez utóbbihoz P166 a minimum.

Minden szereplő alkalmas a mágia használatára, tehát tudnak varázsolni, de ez nem minden. A fejlesztők jó adag RPG-vel is megfűszerezték a progit, s nem csupán a szereplők fantáziadús kiválasztására, s a környezet „fantáziavilágba” való ültetésére gondolok, hanem az összeszedhető talizmánokra és különböző ereklyék megszerzésére is, melyek erőteljesen befolyásolhatják egyik-másik tulajdonságunkat, s nem feltétlenül jó irányba. S ez az a pont, melynél önállóvá növi ki magát a stuff, s elveszíti minden hasonlóságát a többi csihi-puhi verekedős-játéktól.

A játékban 16 (!) választható karakter van, és négy leküzdendő főgonosz. Minden sze-



replőnek kismillió kombinált támadása (combo) és ütése van, ezekből csak egy párat tudok megemlíteni, ugyanis egyrészt szorít az idő, másrészt gépem teljesítménye jó néhány kivetnivalót hagy maga után (azért megpróbálok jó képeket kilopni, ez nem is lesz nehéz, hisz 1024-es felbontásban a stuff gyönyörű állóképeket mutat). A combókat a CD-n találod...

Mit mondjak, óriási öröömre szolgált a megjelenés, bizonyítva elméletem, hogy nem feltétlenül kell Win'95 egy nagyfelbontású stuffhoz. A zene jó, a hangulat egyedülálló, megéri a befektetést...

Jon

Imperium Galactica

Ahhoz,
hogy Tiéd legyen a világegyetem,
másoknak is lesz egy-két szava!

MEGJELENT! KERESD AZ ÜZLETEKBEN!



Az első teljesen magyar nyelvű űr-stratégiai játék PC CD-ROM-on

DIGITAL REALITY

Port Game

AKCIÓ/SZIMULÁTOR

leírás



Ez a '76 nem 2076, hanem 1976 – egy másfajta világ. Amerika texasi sivatagjaiban felspécizett autó monstrumok morognak egymásra. Több kisebb bandába tömörültek és egymással háborúznak. Vannak gonosz, gyilkos bandák, akik ártatlantakat gyilkolnak és vannak olyanok, akik a gonosz bandákat gyilkolják. Ez utóbbiak egyikéhez tartozott Jade is. Remek

harcos volt. Most nem volt szerencséje, összefutott Antonio Malochio-val egy meleg nyári éjszakán. De ez az este a gumik égésétől és a géppuskákból ömlő füsttől meleg. Ezúttal nem Jade vadászik, hanem őrá vadásznak. Kétségségetten tekeri oda-vissza a kormányt, hogy kikerülje a sok kis ólomdarabkát, ami felé repked. Néhány aknával próbálja lefékezni ellenfelét, de hiába. Egy Mantával üldözik. Gyorsabb gép, Jade-nek nincs esélye. Elveszti az uralmát a kocsi felett

és berohan egy roncstelepre. Megpróbálja enyhíteni a várható becsapódás mértékét amennyire csak tudja. Szerencsére nem sérül meg nagyon. Halkan kinyitja az ajtót és kiszáll. Ez nagy hiba volt, az életével fizetett érte. Az utolsó dolog, amit látott két dobókocka volt. Egy 2-es és egy 6-os...

Társa, Taurus, bár elriasztja a gyilkost, nem tudja megmenteni barátját. Jade utolsó leheletével megbízza, hogy keresse meg a bátyját és adjon oda neki egy levelet. Taurus teljesíti ezt a kívánságot.

Groove csak ebből a levélből tudja meg, hogy húga igazából nem annyira szerény és visszahúzó lány volt, hanem egy „vigilante”, aki az igazságért harcolt. Életét a csatateren vesztet-

te el. Nincs más választása: kénytelen Taurus mellé szegődni, hogy megbosszulja testvére halálát, és hogy megállítsa Antonio Malochio-t, a titokzatos milliommot tervének végrehajtásában. Valószínűleg ezért kellett Jade-nek is meghalnia. Túl sokat tudott. Ugyanis az elmúlt hónapok során feltűnt neki, hogy egyre több eddig ellenségeskedő banda áll össze egy csapatba. A csapatnak van még egy tagja, Skeeter, aki egy kicsit... más, de nála jobb szerelőt nem találni közel s távol. Ez a triumvirátus lép fel egy egész hadsereg ellen és csak rajtunk múlik, ki kerül ki győztesen.

Végre megérkezett a PC-k Mad Max-je, az Activision jóvoltából. Már a Spy-craftnál is bebizonyították, hogy nem ma kezdtek bele a játékírásba: minden egyes részlet kidolgozott, a történet és a játékmenet olyan izgalmas, hogy majd kiugrott a pacemakerem. A keret nem igazán eredeti, bár pozitívuma, hogy Groove első sorban nem azért megy a sivatagba, hogy megbosszulja hűgát – az elején még kifejezetten fél attól, hogy valakit meg kell ölnie. Na de most már lássunk neki a játék kibevezésének!

A főmenüben négy pontot találunk: **Options** – a játék audio-vizuális beállításain változtathatunk; **Exit** – kilépés, ezt még ne használd; **TRIP** (Total Recreational Interactive Production) – ez jelképezi a történet menetét követő missziókat. Groove bőrébe bújva kell megrövidítenünk a gonoszok névsorát, összesen 30 ilyen küldetés van. A negyedik pont a **Melee**. Itt játszhatunk hálóban egymás ellen, vagy független missziókat teljesíthetünk az általunk választott autóval. Összesen 23 alapkarosszéria között válogathatunk, de szinte végtelen számú variációt készíthetünk el az alkatrészeik cseréjével. Mindegyik rendelkezik 12 alap tulajdonsággal, ami befolyásolja a teljesítményét. Fontosabbak: a súly (Dry Weight). Természetesen minél kisebb, annál gyorsabb a kocsi. Top Speed: max. sebesség. A legfontosabb mégis, hogy hány fegyver fér el rajta. Egy kocsira összesen 4 helyre rakhatunk fel



Interstate '76

fegyvert: az elejére, az oldalára, a tetejére és a hátuljára. Amikor a tetőre rakunk fel valamit, az előre néz, hacsak nem Turret (ezek olyan fegyverek, amelyek követik a becélzott ellenfelet és addig lövik, amíg van mit vagy van mivel. Nagyon hasznos fegyverek). Én inkább azokat a kocsikat részesítem előnyben, amelyekre hátra is tudok lőfegyvert helyezni, mert sokszor előfordul, hogy engem üldöznek és gyorsabban tudok velük végezni, amikor mögöttem vannak. Ezért igyekezzünk olyan járgányt választani, amin van hátul ágyú. Persze kivételt képez pl. a



Manta, amin egyszerre 4 fegyver nézhet előre és ez bizony nagyon csábító, tekintetbe véve, hogy lehet velük egyszerre is tüzelni.

Van egy pár kocsi, amit csak poénból rakhattak be, lásd iskola busz és kocsi nélküli kamion. Egyszer kipróbáltam a sulibuszt: fenomenális poén, főleg amikor ugrat (pontosabban: nem ugrat).

A TRIP pont alatt három újabb pontot találhatunk. **Load Bookmark** – a mentett helyek betöltése, **New TRIP** – új történet kezdése és végül **Training** – egy vezető tanfolyamot végezhetünk el, amit Jade húgunk fog irányítani egy magnószalag segítségével. Érdekes végigcsinálni, hogy könnyebben lendüljünk bele a csatározásba. A TRIP alatt Jade Picard Piranha-jával fogunk robogni. Ennek tetején van két fegyver és a hátulján egy, plusz egy hátsó kioldónak hely. Ide rakhadjuk be az olajszőrőt vagy az aknatelepítőt. Csak a



missziók között szereltethetjük fel vagy meg akocsinkat. Az új alkatrészeket Skeeter szerzi be nekünk, ha már lecsendesedett a terep. Ezeket a cuccokat mindig a szétlőtt autók roncsaiból szedi össze. Logikus, hogy ha felrobban egy kocsi, nagyon megsérülhetnek a rajta levő cuccok. Ezért kitalálták, hogy nem kell feltétlenül elpusztulnia a kocsinak, elég, hogyha a vezető meghal. Amikor egy kocsit már pirosra lőttünk, váltsunk kameraállást az F1-gyel. Ez a szimulátor néző pont. Ilyenkor, ha a jobbra-balra kurzorokkal oldalra nézünk, Groove előveszi a 45cal automatáját. Ezzel likvidálhatjuk a pilótát és megmarad a cucc (majdnem) sértetlenül. Az egyik legjobban megoldott dolog a halál jelzése: egyszerűen megáll a kocsi és elkezd dudálni. És csak dudál, dudál... a műszerfalra borulva...

A kocsik animációja minden szempontból makulátlan és a kezelésük is abszolút élethű, még sérülni is úgy sérül, ahogyan igazából. Például, ha nem az aszfalt úton megyünk és ráhajtunk egy kos koponyára, komoly gondot okozunk a kerék felfüggesztésnek. Bár a kocsink maximálisan fel van szerelve különböző védelmi rendszerekkel, a tesztek azt bizonyítják, hogy semmilyen védelem nem elég a lőfegyverek ellen. Tehát ezek inkább csak a mechanikai akadályok ellen hasznosak.

Missziók alatt nagyon fontos kellékeink a távcső (B), a jegyzetfüzet (N – ide vannak felírva az elvégezendő feladatok), és a térkép (M). Ez utóbbit minden küldetés előtt alaposan vizsgáljuk meg, és próbáljuk

megjegyezni a fontosabb támpontokat. Ha menet közben hallunk egy halk Bipp hangot, az az ellenfél közeledtét jelzi. Ilyenkor fogjuk be a célzóval (T). Nagyon jól használható az F4-gyel bekapcsolható nézőállás,

ez mindig a kép közepére állítja be az ellenfelet, így mindig szemmel tarthatjuk. Használjuk ki a kézi-fék (Z) adta lehetőségeket, hogy gyorsabban szembe szállhassunk az ellenségeskedő kocsikkal.

A játék nagyon nehéz, még el se jutottam a végére, de igyekszem. Nem tudok rajta mit kifogásolni, hacsak nem a szereplők fura kinézetét, de hát ez a vektorgrafika velejárója (speciel nekem tetszik, mert remek a mozgásuk – a szerk.). A hangok fenomenálisak, főleg a fent említett duda hang volt hatalmas ötlet. Ha szereted a szimulátorokat, akkor azért, ha a pumpáló akciót, akkor azért vedd meg! Ez egy olyan játék, ami biztosan sokáig fog nálam maradni!

El Capo
(elcapo@idg.hu)

Interstate '76

Activision



PC-X Top

Processzor: Pentium 90
Memória: 16 MB
HD: 80 MB
Video: VGA SVGA
Op.Rendszer: DOS Win3.1 Win95



Ingyenes információs zöld szám:
06 80 203 203

Már 2000,- Ft havi előfizetési díjért elérhető
a **MATÁVnet**-en a korlátlan szabadság.

Halloó

itt a korlátlan szabadság

A Z I N T E R N E T E N

Vigyázat! A szabadság rabjává válni végtelenül könnyű. Nem kell hozzá más, csak egy telefon, egy számítógép és egy kényelmes fotel. Reggelente egy kis kéztorna, hogy az egér is jól érezze magát a bőrében.

És aztán irány a nagyvilág. Irány a *MATÁVnet*.

Kíváncsi vagy, de nem akarsz hamar megöregedni?

Nem mondhatod el senkinek, de elmondanád

mindenkinek? Félnék vagy, de hódítani akarsz?

Szeretnél ott lenni bárhol, ahol csak kedved tartja,

de a térugrást csak a játszótérről ismered?

Akkor legjobb lesz, ha nyitsz egy pár ablakot. Klikk.

Egymás közt



MATÁV

Okosak, képzetek, lelkiismeret furdalás nélkül megölnék bárkit. Ez egy csapat nemzetközi terrorista, és amennyiben nem teljesítik a követeléseiket, több száz ártatlan ember vesztetheti életét. Tűszokat ejtettek és a bombák már ketyegnek... McClane egyetlen feladata, hogy végképp eltöröljön minden gonosztevőt, szabadítsa ki a tűszokat és hatástalanítsa a bombákat...

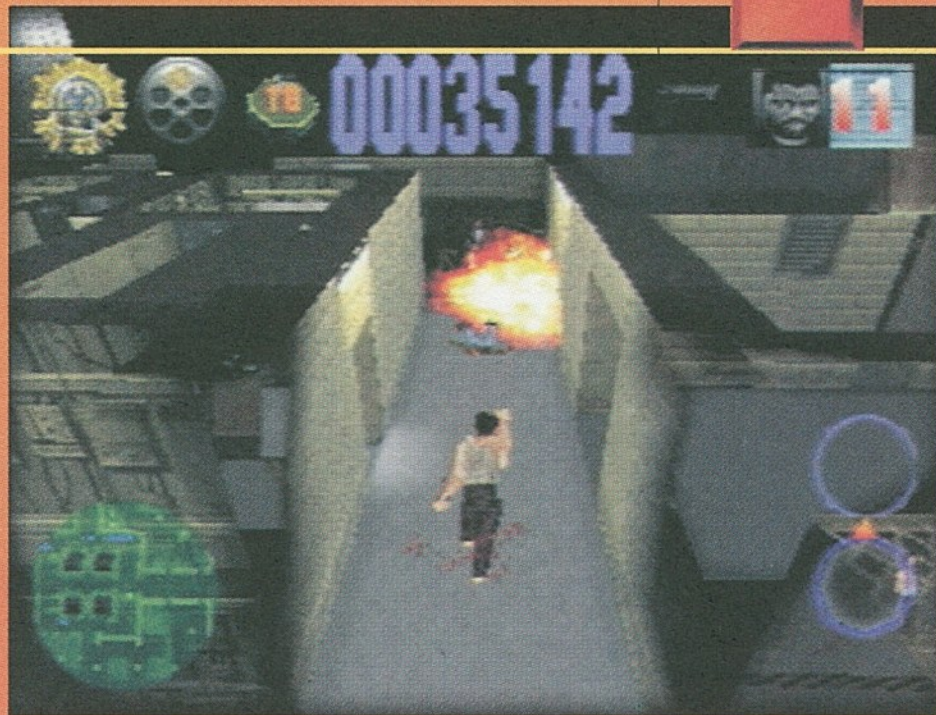
Nagyon megörültem, amikor végre kezembe kapta ezt a remek játékot. Nagy Die Hard rajongó vagyok (főleg a második részt szeretem). Hatalmas pozitívuma, hogy lényegében három különböző játékot tartalmaz a doboz, s mindegyik más játékstílust követ. Másik nagy előnye, hogy nyugodtan ugrálhatunk a részek között, nem kell sorrendben haladnunk.

Die Hard

Az első rész alapján a helyszín a Nakatomi toronyház, amit egy csapat csirkefogó elfoglalt és azt tervezi, hogy tisztára pucolja a cég széfjét. Mindenhová bombákat telepítettek, a tűszokat a felsőbb emeletekre terelték. Feladatunk, hogy minden emeletet végigjárva likvidáljuk a TerrorPistákat, azaz -istákat és kiszabadítsuk a tűszokat. Amikor az utolsóval is végeztünk, az egyik liften leküldenek egy bamba bombát, amit el kell érniük, mielőtt felrobban - ez általában 30 másodperc.

A kamera McClane felett-mögött helyezkedik el, a bal

alsó sarokban egy kis radart láthatunk, ami mutatja a terroristák mozgását, ők a piros pontok. A kék foltok jelzik a tűszokat: ahhoz, hogy kiszabadítsuk őket, egyszerűen csak hozzájuk kell érniük. Ha „elkötjük” őket, még nem jelenti azt, hogy fű-



työrészve elsétálhatnak, mintha mi sem történt volna: ha véletlenül tűzharc kellős közepébe csöppennek, megeshet, hogy elpatkolnak. A sárga pöttyök azokat a tárgyakat jelzik, amelyeket magunkhoz vehetünk. Ehhez észre kell venni és ki kell bontani a dobozokat: tartsuk nyitva a csipánkat, mindenhova nézzünk be, ahová csak lehet, pl.: az első szinten a teherautóban izgi dolgok vannak.

A képernyő felső részén láthatunk egy rendőrjelvényt, ez életenergiánkat mutatja, a következő rajz másodlagos fegyverünket jelzi, ez valamilyen kézi gránát, ugyanis két lőfegyver nem lehet egyszerre a kezünkben. Pontszámunk melletti fegyver az éppen aktuális, a rajta lévő szám a lőszer száma. Ha



kimerül a tár, lőni kell még egyet, ez fogja újra betárazni, de persze csak akkor, ha van nálunk még töltény (az alapfegyver, a 9 mm-es, végtelen töltényű). Összesen hat fegyver található ezen a pályán (vigyázat, McClane csak két fegyvert vihet magával, a Berettát, és az utolsót, amit felvett):

Pisztoly - a jó, öreg Beretta. Elégé jól használható, de csak lassan lő és nem valami nagy energiájú.

Shotgun - erős fegyver, de meglehetősen lassan tölthető fel.

Shotgun 2 - robbanó töltettel ellátott Shotgun. Vigyázzunk vele, nem csak az ellenfelet sérti.

Assault rifle - halálos! 7.62 mm-es töltényekkel, egyszerűen rulez!

MP5 - kicsi, gyors, erős, mi kell még?

Háromféle gránátot is használhatunk: nor-



O G Y

R D

mál „pukkanóst”, füst gránátot és kábítót. Ezenkívül találhatunk a pályákon egészségügyi csomagokat, amelyek különböző mértékben javíthatják fel az egészségünket, de néha egy Hot-Dog is helyettesítheti ezeknek a hatását. Van még egy golyóálló mellény is, ami remek védelmet nyújt, amíg tart.

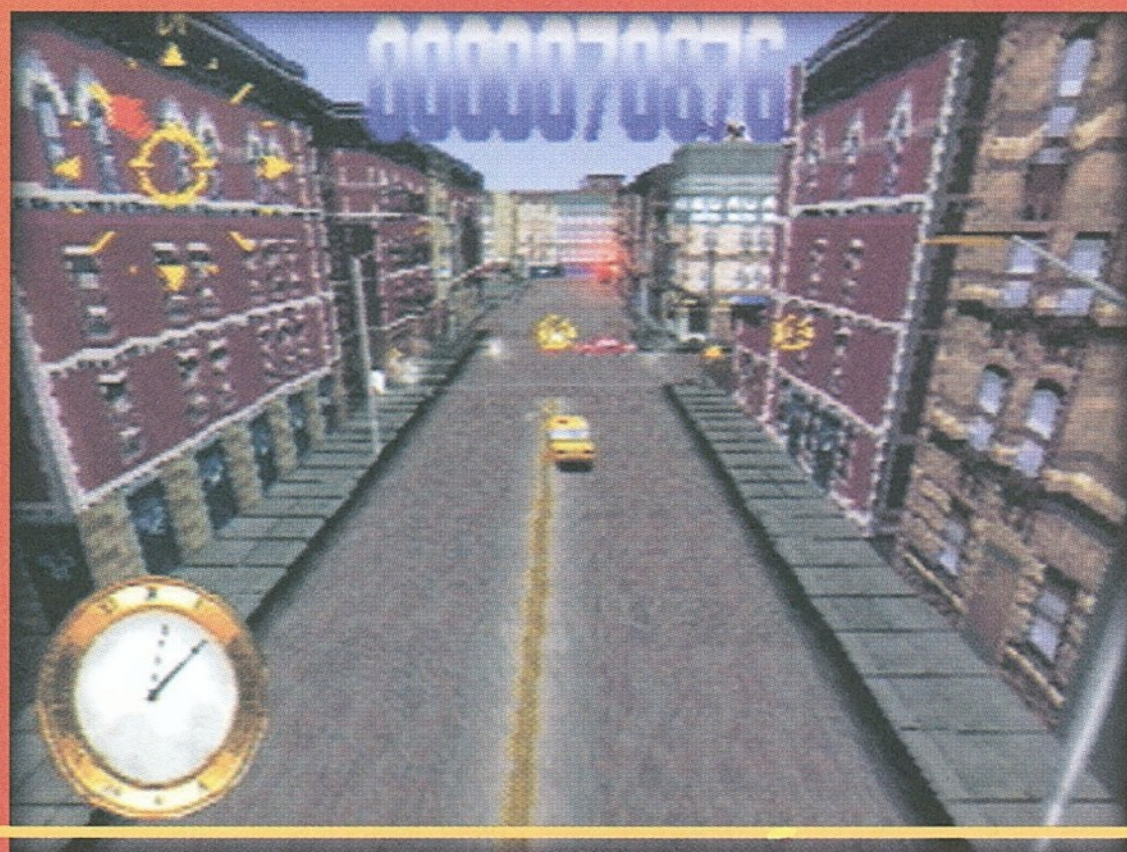
Die Hard 2 - Die Harder

Washington, Dulles repülőtér. Megint karácsony, megint terroristák, megint túsok, megint John McClane és megint a feleségére várva. A sztori nem sokat változott, de a helyszín és a bűnözők technikája egészen más. Ezúttal McClane szeméin keresztül harcolhatjuk végig a pályákat, amolyan Virtua Cop stílusban, ajánlatos a mouse használata. A képernyő tartalma nem sokban változott, a bal felső sarokban a másodlagos fegyvertár látható, amely bővült egy rakétavetővel. A bal alsóban a rendőrségi jelvények életeink számát jelölik, végül a jobb alsóban táraink számát láthatjuk. Célzaskor, ha egy ember körül kék kör jelenik meg, annál fegyver van, ha ez pirossá változik, akkor éppen ránk célozz és valószínű, hogy nem sokára belénk is ereszt egy tárat.

Ha voltatok már reptéren, tudjátok mennyire nem örülnek a Biztonságiak, ha csak úgy besétálsz egy rakás fegyverrel a válladon. Ezért McClane-nél csupán a szokásos 15 töltényes Beretta van (végtelen lőszerrel). Ha találasz még egyet, akkor már egyszerre két fegyverrel is tudja irtani az ellent. Van egy újabb fegyver is: a Kalasnyikov. A pályákat tekintve talán a legjobban konstruált rész, teljes mértékben követi a filmet. Ugyanúgy szerepel benne a templomi lövöldözés, mint a szárnyon való verekedés.

Die Hard 3-With a Vengeance

„New York, New York” – szól a régi dal. Ha itt túléled, bárhol túléled, de ha nem, fél Manhattan egy hatalmas villanással tűnik el. Ebből a szempontból erősen eltér ez a rész a



többtől, a Die Hard hagyományoktól. Hiszen pont ez volt a Die Hard poénja: McClane hadnagy mindenkit egyedül likvidált. Legyünk őszinték: ez a két film alapozta meg a mai akciófilmek 90%-át, lásd Úszó-, és Szárguldó Erőd.

Az utcára kerültünk, össz. fegyverünk egy polgári jármű, amivel az örült Simon bombáit kell leállítanunk. Iszonyú sebességgel kell keresztülvágatnunk Harlem, a Central Park és a belváros utcáin, követve a bal felső sarokban megjelenő iránytű piros nyilát. Néha a kék is érdemes követni, ilyenkor olyan helyre kerülünk, ahol autót cserélhetünk. Fontos még a képernyőn megjelenő óra, ami a bomba detonációjáig eltelt időt jelzi. Amikor meglátunk egy csomó piros célkeresztet az utcán, hajtsunk bele, mert az a bomba, és csak így állíthatjuk le. Néha egy kocsit kell üldöznünk, ami egy bombával van felszerelve, csak úgy hatástalaníthatjuk, ha nekimegyünk néhányszor. Az utcákon találkozhatunk néhány Bonus boogie-val pl.: idő, turbo, pontok (launch – egy bomba segítségével átrepülhetünk a közelben lévő utakadályokon, EMS – kihív a helyszínre egy mentőautót, ami törheti előttünk az utat, ha dugó van).

Azt hiszem, teljes mértékben kiderült a leírás alapján, hogy mi a

véleményem erről a géméről: fenomenális, bombasztikus, rulez! Három baró stílus keresztézése, remek helyszínekkel és izgalommal. A hang effektek irtó jók és nagyon szuperek a beszélősök is, a grafika állati jó, bár feltűnt, hogy a kocsinak nem forog a kerekük, amikor mozognak az utcán. Felhívnám mindenki figyelmét a minimál konfigurációra: a doboz szerint ez Pentium 120(!) az ajánlott pedig 166. Nos, nem kell megijedni, nálam egy „szerény” P100-on is vígan ficáncolt. Mit is mondhatnék többet: „Yippe-Ki-Yay, seggfejek”!

El Capo
(elcapo@idg.hu)

Die Hard Trilogy

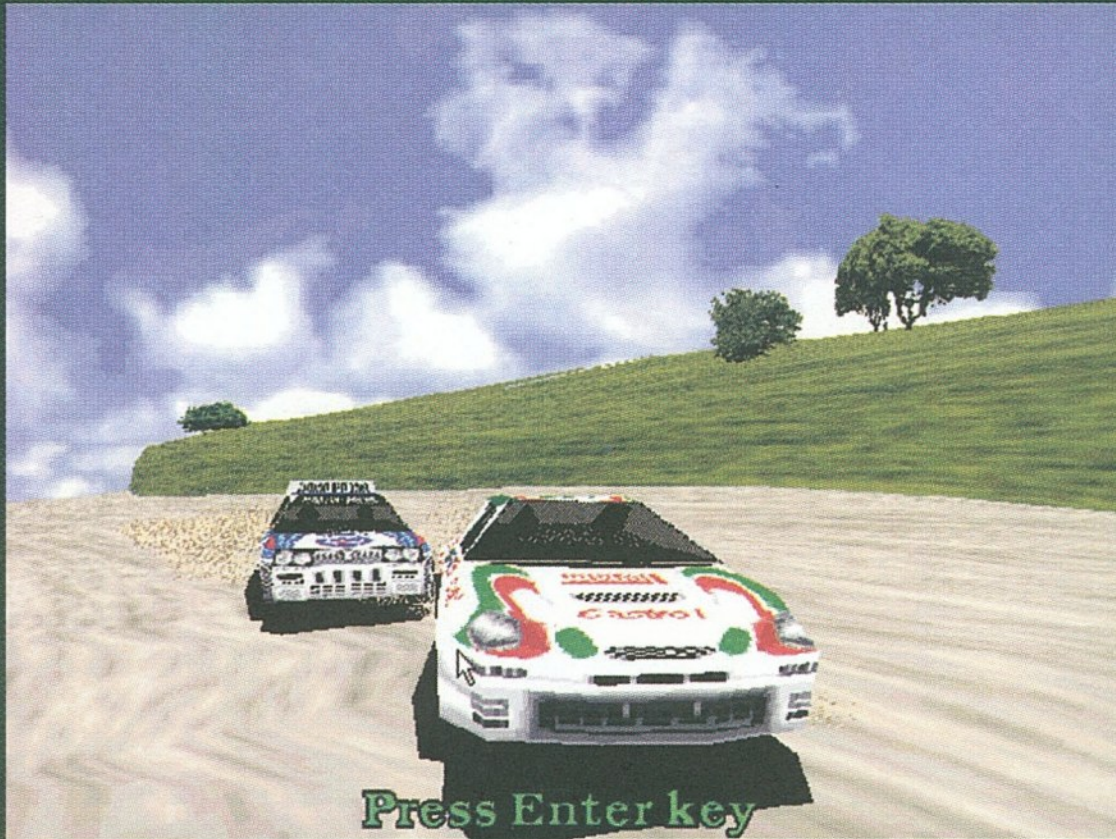
Fox Interactive



Processzor: Pentium 120 (Pentium 166)
Memória: 16 MB
HD: 11 MB
Video: VGA SVGA
Op.Rendszer: DOS Win3.1 Win95

Port Game

SZIMULÁTOR
leírás



Régóta töröm a fejem: vajon érdemes a Sega Rallyről írni? A program szép, jól játszható, mégis csalódás a játéktermi gép után, hiszen semmi másról nincs szó, mint a nagytestvér kicsire koppintásáról, és azért PC-n a grafika egyszerűbb, a sebesség sem az igazi. Durvaság persze egyszerű lemásolásról beszélni, hiszen a Sega Soft készítette a PC-s verziót, ami sok szempontból istenire, néhány apróság miatt pedig csapnivalóra sikerült...

Kezdjük a jó tulajdonságokkal, nehogy elmenjen a kedved... Végre, az első – de remélhetőleg nem az utolsó – nagyon jól játszható „rally-szimulátor”, ami grafikailag is megállja a helyét – nem vagyok ugyan biztos benne, hogy a „szimuláció” szó megfelelő, mert inkább arcade-jellegű autóverseny-nyel állunk szemben. Lehet ugyan tuningolni a beállításokat, de ha hozzá se nyúlsz, akkor is remekül

fut a kocsi, ráadásul a játékmenet inkább a kalandos, eszeveszett száguldásról szól. Jók a hangok, gyönyörűen lehet farolni, kipörögni, ellenkormányozni...

Aki játszott már a játéktermi változattal, az hamar hiányolni fogja a kormánykereket, amit kitép a kezedből. Lehet ugyan a PC-s verzióhoz is hozzáköttni a legkülönfélébb botkormányokat, így – mivel Win95-ön keresztül kommunikál a PC-vel – kor-

mánykereket is, de azért ez más. Én ráadásul a kurzorgombokkal játszottam, s mit mondjak, meglehetősen nehéz egy hajtúknarban úgy „belődíteni” a kocsi fenekét, hogy kifarolva, ütközés nélkül, a lehető legnagyobb sebességgel érkezz ki az egyenesbe. Korántsem rovom fel a játék hibájának, csak azért érdemel említést, mert kezdetben vala a játéktermi változat, ugyebár, s így inkább ahhoz szoktam. A „pécésített” Sega Rally inkább arra való, hogy begyakorold a pályákat, megtanuld a kanyarokat, ugratókat, aztán profi pilótaként lemenj a Wizard's-ba, és 5 zsetonért végignyomd, majd feliratkozz a toplistára.

Amint azt már említettem, a játék Windows 95 alatt fut – nem is rosszul, igaz, Pentium 133-on, 640x480-ban szinte játszhatatlan hi-color grafikával. Nem csúnya még 256 színben sem (az illusztrációk a hi-color módból van-



SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

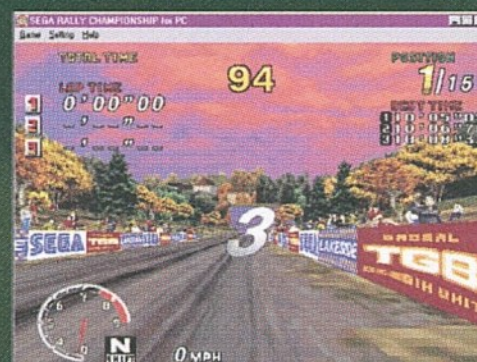
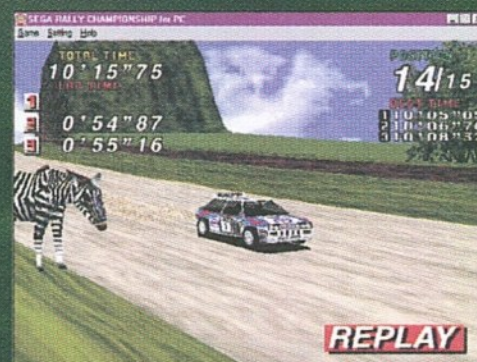
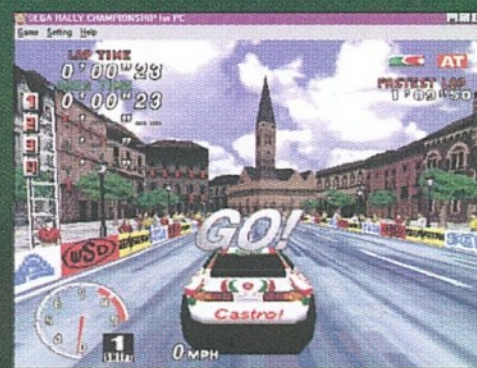


nak), s így már egész jól futott. Valami viszont nagyon idegesített: a CD-ről játssza a zenét, s ha három körös meneteket kérsz, óhatatlan, hogy újramezdje a számot. Na ez az az állapot, amikor egy másodpercre megakad a játék, mert újramezdi a tracket – ez egy izmos kanyarvétel kellős közepénél nem túl egészséges, én ilyenkor levezetésképpen teli tüdőből szoktam ordibálni, kicsit az asztalt is csapkodom, néha Alt-F4-gyel kilépek, s rövid megnyugvás után újramezdem, de a márkúra sem rossz (tudod, fél kiló mákot szemként veszel be...).

Lehet végigversenyezni a három pályát (sivatag zebrákkal és elefántokkal, erdő nézőkkel, illetve hegymenet sziklafalakkal), ha elsőként érsz végül célba, játszatsz a bonusz pályán is, de kérhetsz gyakorlást, ilyenkor csak az idődet méri, és korlátlanul

szaladgálhatsz körbe-körbe a pályán. Lehet ketten is játszani hálón, soros porton egyaránt, de osztott képernyős módban is. Szerintem a ma található legjobb rally-verseny, még akkor is, ha a grafika kirajzolása közben rengeteg vektorhibát ejt. Ez legjobban az alagútban látszik, de végül is nem olyan zavaró, mint ahogyan azt elsőre TRf-fel együtt sérelmeztük (nem hittük, hogy képesek voltak ekkora hibákkal kiadni a programot – béta verziósnak tűnik). A játszhatóság azonban mindent felülmúlt, és feledtetni tudta az apróbb bakikat.

Mr. Chaos
(mrchaos@idg.hu)



Sega Rally Championship

Sega / Automex



Processzor: Pentium 90 (Pentium 133)
Memória: 16 MB
HD: 5 MB (40 MB)
Video: VGA SVGA
Op.Rendszer: DOS Win3.1 Win95





Beverly Hills-i nindzsa

(Beverly Hills Ninja)
Főszereplők: Chris Farley, Nicolette Sheridan, Nathaniel Parker
Rendező: Dennis Dugan
InterCom / TriStar Pictures
1997. június (86 perc)

A nindzsa harcművészet a hagyományokra is épül. Sőt vannak klánok, melyek kifejezetten csak a szent könyvben leírtakra hagyatkoznak. Ha a könyv azt írja, hogy egyszer majd egy idegen gyermeket vet közéjük a sors, aki különleges lesz, akkor az biztos úgy is történik. Az egyszer majd éppen most van, s a sors egy talált, amerikai gyermeket vet a nindzsák közé, ahol jó neveltetést kap, mi több, harcost nevelnek belőle. Azaz csak nevelnének, mert a gyermek elhízott, kétbalkezes, rakás szerencsétlenség, bár legalább lelkes és arany szíve van.

Egy másik napon, a nagy-fehér-behemót, akiből végül nem lett nindzsa, segítségét kéri egy gyönyörű amerikai lány. Amerika azonban egy ilyen különlegesen súlyos egyéniségnek nem egy leányálmom...

Tökös Tekés (Kingpin)

Főszereplők: Woody Harrelson, Bill Murray, Randy Quinn
Rendezők: Peter és Bobby Farrelly
InterCom - Rysheer Entertainment
1997. június (113 perc)

Romantikus komédia egy szuper bowling-játékosról, aki tökéletesen biztosra megy mindenben. Szinte maguktól vágódnak hanyatt a babák. Mint az álmokban, ő a gurítás nagymestere, mondhatni a tudatával képes irányítani a golyót. Ez azonban annyira szép, hogy nem

tarthat soká. Beletuszkolják egy kugli gépbe, és a baleset következtében elveszti célzókéességét és fél kezét. Mivel már nincs többé bowling a számára, marad a pia és a némberek. Illetve még egy esélye van, hogy nagyot alkothasson a bowling terén: kinevel egy ifjú titánt, aki legalább olyan jó lesz mint saját maga volt. Ilyen fiú ez a Roy is. Titán, ifjú, tehetséges, visszafogott, nem italozik, nem nőzik és elalvás előtt még imádkozik is, csak éppen baromira nem akarja hagyni, hogy bowling-sztár legyen.

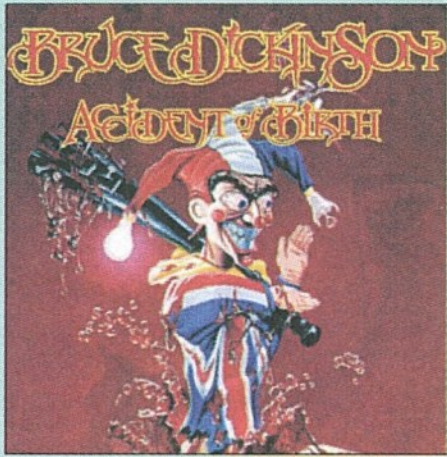
A Dumb és Dumber készítői ezúttal is nagyot alkottak.



Az Angyal (The Saint)

Főszereplők: Val Kilmer, Elizabeth Shue, Valery Nikolaev
Rendező: Phillip Noyce
MIP Duna film - Paramount Pictures
1997. június 26. (116 perc)

Aki még emlékszik Az Angyal című krimi sorozatra a Magyar Televízió ősakorából, Roger Moore-ral a főszerepben, az itt most igen hasonlót várhat. Izgalmas krimi egy gyakorlatilag örökké működő energiaforrás képletéről, amelyet természetesen a nagyhatalmak titkosszolgálati mellett más gengszterek is hajkurásznak, de legfőképpen Simon az angyal (Val Kilmer). Sajna ő sem tökéletes, és beleszeret abba a gyönyörű tudósnőbe, akitől el kellene lopni a képleteket tartalmazó papírokat, így aztán még az orosz megbízója elől is menekülnie kell. Angyal azonban agyafúrt, ravasz, veszélyes és cinikus. Az álcázás nagymestere, még önmaga se tudja melyik énje az igazi. Bár a film végére marad esély ennek tisztázására.



MUSICDOME JÁTÉK!

A múlt hónapban jelent meg a Vágtázó Halottképek zenekartól Az éden visszahódítása című ezredvégi sámanalbum. Az alábbi kérdést helyesen megválaszolók között két CD-t és három kazit sorsolunk ki:

- Mikor alakult meg a VHK?

Címünk: PC-X magazin 1537, Budapest, Pf. 386.

Válaszod legkésőbb május utolsó napjáig add postára!



mUSIC

Minden egyes alkalommal akad néhány album, amely annyira pazar, hogy akár egy akadémiai székfoglaló értekezést is megérdemelne. E havi befutóink az **INXS**, **Ákos** és a **Machine Head**. Ugyanakkor nem könnyű feladat húsz-harminc lemezt végighallgatva, kivétel nélkül mélyrehatóan átérzeni a művészek céljait, mondanivalóit. Még nehezebb azt garantálni, hogy a benyomások távirati stílusban való rögzítése senkit sem fog a rovatvezető egyes felmenőinek erősen feminin voltára utaló foglalkozásnévvel való illetésére sarkallni. Szóval megragadom az alkalmat a mea culpázásra, mivel a múlt hónapban, a jó szándék ellenére, baromságot írtam a 911 zenekarról... A CD-n ezúttal rekordmennyiségű lemezanyaggal és a **Black-Out** zenekarral találkozhatok. Jó böngészést!

A fekete, antináci zenészekből verbuválódott gettórap-metal-hardcore formáció, a **Bodycount** új korongjának címe **Violent Demise: The Last Days**. A szövegek a banda-vezér-rapper, a mocskosszájú **Ice T** fáradozásait „dicsérik”. Holdfény, virágillat, romantika – na ez az, amitől hősünk kettős sugárban hány. Sebaj, a hangzás jó vastag és a zene is kellemesen agresszív.

Jó hír az igényes rockmuzsikák kedvelőinek: itt az új **INXS!** Farrissék a tőlük megszokott száz százalékot nyújtják, és különösebb forradalmi változás sem borzolja idegeinket. Remek vokáltémákkal, keleties dallamokkal, illetve fúvósokkal díszített, aprólékosan kidolgozott, vegytiszta rock hallható az **Elegantly Wasted**-en.

A harminckettedik századi űrzenét játszó **Orblivion** tagjai vélhetőleg nem albumuk jogdíjaiból fognak a **Mars**on szafarizni. Hipermisztikus zenéjük ugyanis annyira nehezen emészthető és dallamszegény, hogy az ingyenc

szintimániások és a fanatikus sci-fi-rajongók szűk táborán kívül nincs esélye babérokat aratni. Nekik viszont igazi csemege az anyag.

Három éve üstökösként robbant be a megfáradni készülő metálzene egére a **Machine Head**. Második albumuk, a **More Things Change** ugyan csak nem okozott csalódást. Pincébe hangolt gitárok, zakatoló dobkíséret, agyszaggató üvöltések és „lebegős” énektémák jellemzik az új anyagot, amelyben az utóbbi időszak legbikább közene-albumát tisztelhetjük.

Pár éve, amikor **Bruce Dickinson** távozott a csapatból, végleg a földbe állt a heavy metal legendás zenekara, az **Iron Maiden**. Míg az anyabanda továbbra is az avas ősmetalt erőlteti, a „nagyfiúvá lett” énekes jobbnál jobb szólóalbumokkal örvendezteti meg rajongóit. A legújabb, az **Accident Of Birth** megszólalása modern és izmos. Gyönyörű dallamai és progresszív törekvései mellett sűrűn idégeti a **Maiden** legjobb pillanatait.

Az áprilisi totál teltházás BS-bulin bebizonyosodni látszott, hogy a **Karthago**-féle agyaras-ormányos ősröcköt tizenöt éve nonstop komázza a nagydíjazott. A **Gong** kiadó most újfent kiadta az **Ezredfordulót** és a **Senkiföldjént** – ezúttal CD formájában.

Ismét piacra került a **Bikini** két klasszikus albuma is, az **Ezt nem tudom másképp mondani** és a **Mondd el**. A zenekar hőskorának két legsikeresebb korongján hallható dalok szinte mindegyike örökzöld státust élvez.

Miracle a címe **Puff Johnson** új lemezének. A fekete hölgynek szívhez szóló, bűgő hangja van – ennek megfelelően balladisztikus soult művel, a mai diszkóvilág által megkövetelt hangzással és hangszereléssel. A stílus rajongóinak elégedett babszalygás, bigott

rockereknek és betépett révereknek dühroham garantált!

Felettebb átlagos diszkó-soul albummal rukkolt viszont elő a **The Braxtons** trió (Tamar, Trina és Towanda mellékállásban Toni Braxton nővérei). A vízisikló testalkatú pacsirták magyar kolléganők számára elérhetetlen színvonalon dalolnak ugyan, és a **So Many Ways**-en érődik, hogy a soult már az anyatejjel szippantották magukba, de a fogós dallamok igazolatlan távolléte pontvesztést eredményez.

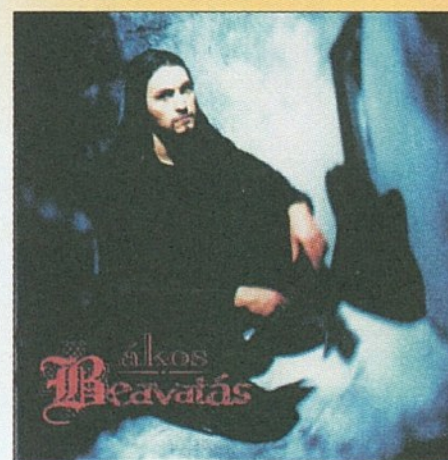
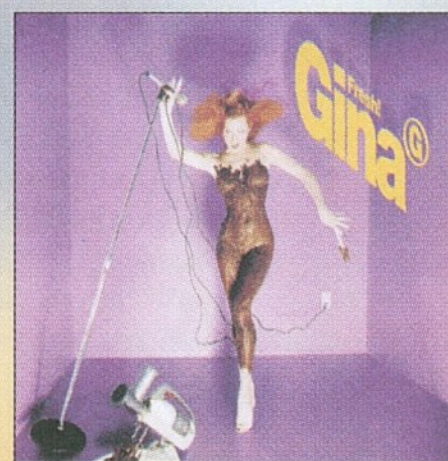
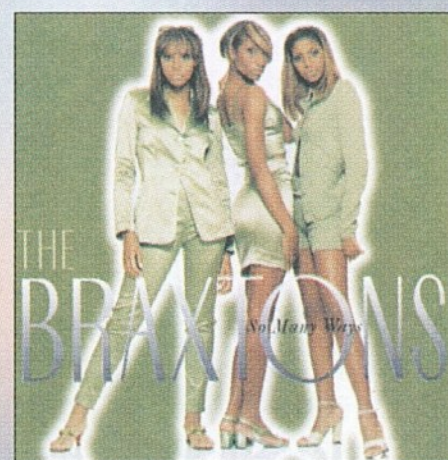
A dekoratív tesóknál meggyőzőbb muzsikát produkált új lemezén **Gina G**. A **Fresh!** hallhatóan a táncos lábúak szimpátiáját hivatott elnyerni. Felvonultatja a kilencvenes évek diszkóvilágának szinte minden jellemző stílusjegyet: popos lírázgatások, vad techno-ütemek, némi latinós beütés, madonnás ének.

Tovább folytatja antimilitarista menetelését a **Captain Jack** nevű német dance duó. Franky és Lisa könnyed, gyakran butuska szövegeit, illetve dallamait lehet dicsérni, lehet fikázni – az **Operation Dance** euforisztikus muzsikája úgyis villámgyorsan a toplisták csúcsára fog ugrani.

Az említett listák élén azonban egyelőre **Ákos Beavatás** című új albuma trónol. Az entellektüel szivdöglesztés honi zászlóvivője előző lemezeihez képest „elektronikusodásnak” indult ugyan, de azért nem hiányoznak a korongról a dobgitáros balladák, az angol nyelvű dalok és a poétikai igényességgel kimunkált szövegek sem.

Godzilla
(godzilla@idg.hu)

GOTO CD!

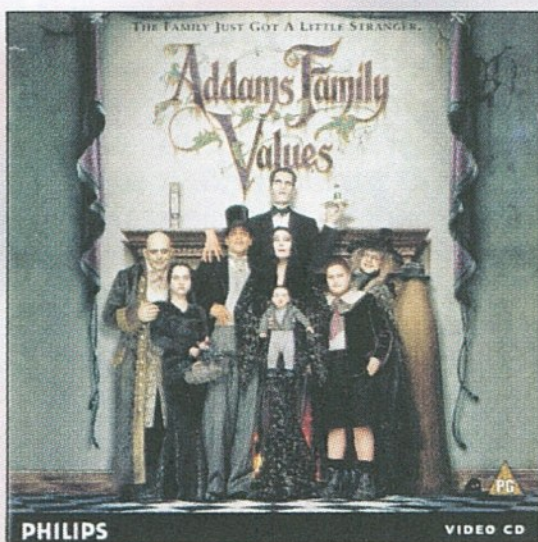


V i d e o C D

Ha egy filmnek megjelenik a második, harmadik vagy sokadik része, akkor az ember hajlamos azt összehasonlítani az elsővel, másodikkal, sokadik előttivel. Hát tisztelettel, akkor most rögtön kezdjük két olyan koronggal, amivel mindez végrehajtható!

„Yo, yo, Adams!” rappede anno M.C. Have... izé Hammer az Addams Family első részében. A második részben, az **Addams Family Values**-ben már nem ő rapped, de a díszes kompánia teljes számban képviselteti magát. Megszületik Morticia (Anjelica Huston) és Gomez (Raul Julia) mindent elsőprő szerelmének gyümölcse Pubert. („Fiú? Lány? – Addams!”) Nővére Wednesday, és bátyókája Pugsley azon nyomban féltékeny lesz rá, és percnként próbálja eltenni láb alól a „kiköpött apja” csöppséget. Jutalmul nyári táborba küldik őket, ahol igazi Addamshez méltóan viselkednek. Gomez bátyja, Fester (Christopher Lloyd) közben beilleszkedik a családba. Fülíg szerelmes lesz Debbie-be, a Pubert mellé fogadott bébicsőszebe, akiről kiderül, hogy mániákus sorozatgyilkos. Szóval a szokott tempóban és morbid stílusban zajlanak az események, a történet is éppen olyan orvítamadás a rekeszizomra nézve, mint az első. (VCD)

Frank Drebin visszatért! A **Naked Gun 2 1/2** (Csupasz Pisztoly Kettő és Fél) pont olyan, mint az első. A David Zucker rendezte mozi – a bácsirol annyit kell tudni, hogy ő annak a bácsinak a tesója, aki a Ghost-ot rendezte – Leslie Nielsen, O. J. Simpson és Priscilla Presley nevével fémjelzett. Ja, el kell mondani még róla, hogy védi a környezetet is, mert az összes alkalmazott poén újrafelhasználta. (CD-i)

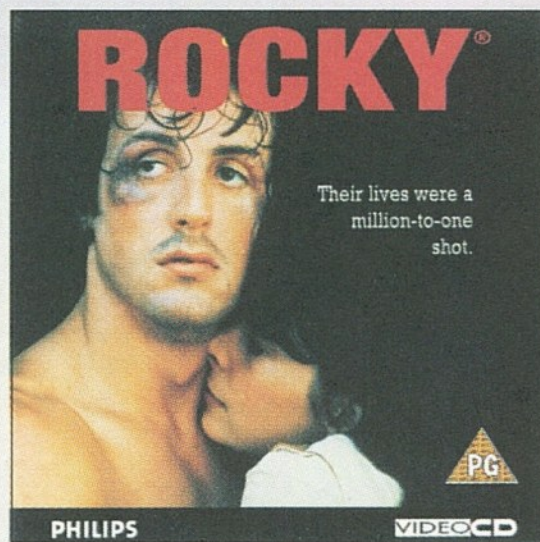
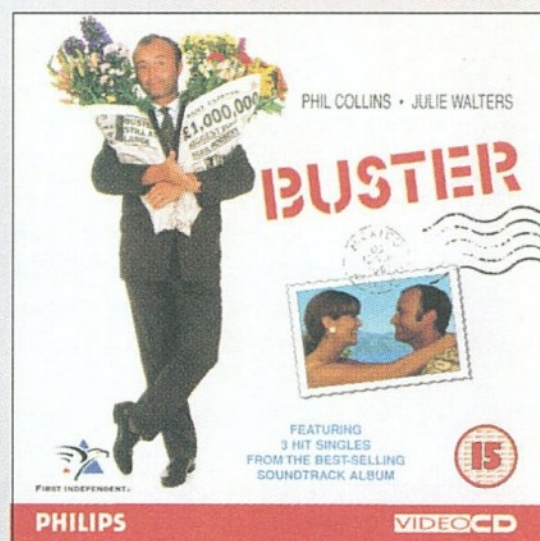
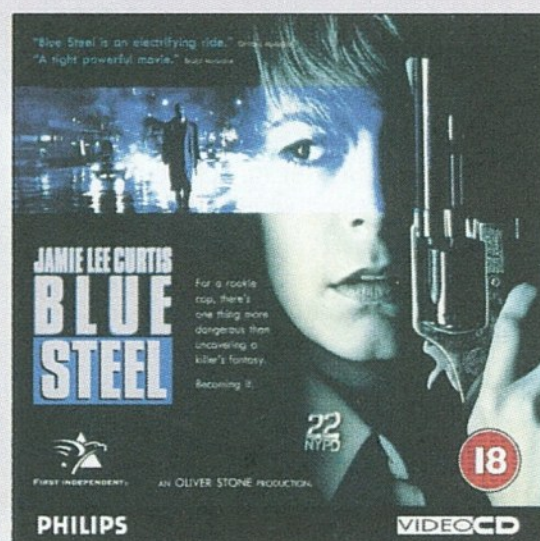
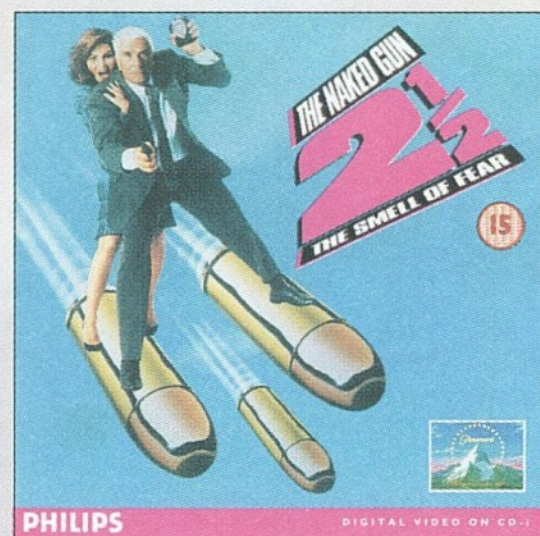


Nagyon kellemes thrillert izgulhat végig, aki megnézi a **Blue Steel** (Kék Acél) című mozit. Jamie Lee Curtis (A Hal Neve Wanda), egy kezdő New York-i zsarut domborít, aki furcsa viszonyba keveredik egy örült fickóval, akit Ron Silver (Időzsaru) játszik. Hogy ez a viszony közöttük románc vagy bosszú, amit a gyilkosság halálos légköre hat át, nem könnyű meghatározni. Valami igen furcsa dolog, de ettől thriller a thriller. (VCD)

A „Nagy Angliai vonatrablást” dolgozza fel a **Buster**. A romantikus húrokat pengető moziból világosan kiderül, hogy a Buster Edwards-ot alakító Phil Collins, nem csak dobosnak és énekesnek kitűnő, de színészként is éppen úgy megállja a helyét, mint a Genesis frontembereként. A film zenéjéhez is sok köze van Mr. Collinsnak, hiszen ezek olyan slágerek, mint a „Groovy kind of love”, „Two Hearts” vagy a „Goin’ Loco Down in Acapulco”, melyek a film megjelenésekor sokáig slágerlistások voltak. (VCD)

Amikor 1976-ban az alacsony költségvetésű film főszerepében egy ismeretlen, olasz származású színész, valami Sylvester Stallone, megnyert egy kis arany szobrocskát, ami az év legjobb filmjének járt, s melynek csak keresztneve volt – Oscar –, az a díjosztón olyan emocionális finálé volt, mint a filmbéli. A **Rocky** egy igazi vesztés boxoló története, aki kap egy második esélyt az élettől, hogy elnyerje a nehézsúlyú bajnoki címet. Több folytatást is megért, de egyik sem éri el ennek a mozinak a színvonalát, mely a küzdelemről szól (a folytatások propagandafilmszintre süllyednek). Megjegyzendő még, hogy a Rocky főcímenéje igazi sláger, szerintem nincs olyan rádióhallgató, aki nem ismerne az „Eye of the tiger”-t. (VCD)

Sam. Joe



Az ismertetett Video CD-k a Miximnél vásárolhatók meg (Tel.: 217-8762).

Internet cím: <http://www.mixim.hu>

M VÍZÉLY

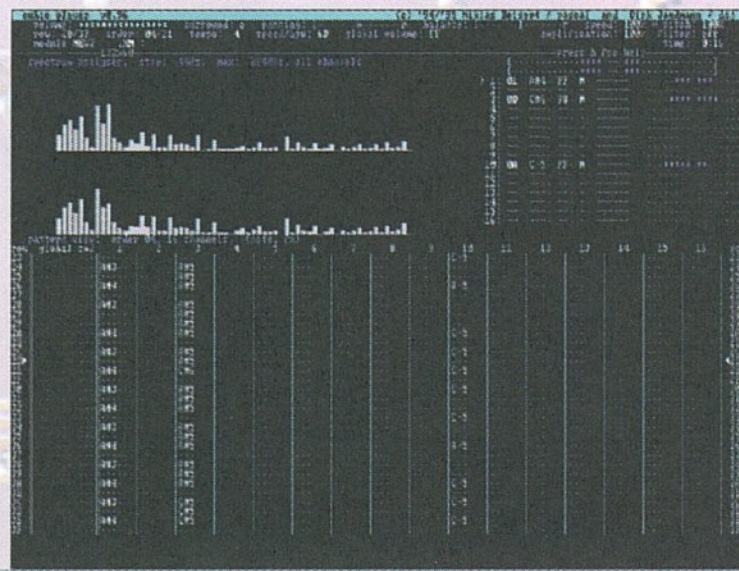
DR. TRACKER

Computer Muzax

Mivel a főbb zeneszerkesztőket ismer tettem, úgy gondoltam, hogy az elfo gadottabb lejátszókról is közlések egy pár dolgot. Sokatoknak nagy hasz nára lesznek, hiszen jóval kevesebb memóriát igényelnek, mint maguk a zeneszerkesztők.

N agyon meghatódtam a sok szép muzsikán, amiket a kedves olvasók küldtek be. A legtöbb a Thunderdome, vagy Terrordrome vidám dallamaira emlékeztet. És most, hogy örüljétek, le is játszhatjátok őket a következőkben ismertett lejátszókkal.

Azt hiszem, sokan hallottak már a **Visual Player**-ről. Ez egy elég régi lejátszó, mégis jónak mondható a modplayerek között. Igaz,



nítések között. A funkcióbillentyűkkel a képernyő tetején látható kapcsolókat állíthatjuk, mint például a hangerőt, a filtereket, a sebességet, és ezzel egy időben a pitch-et is. A pillanatmegállító is nagyon hatásos, kicsit emlékeztet a lemezjátszóra, mivel a P-t lenyomva a zene lelassul, és csak azután áll meg. Windows alól ne próbáljátok meg futtatni, ugyanis a „Remove Windows?” kérdés után csak Y-t, vagy y-t lehet választani, és utána mindenképp újra bootol a gép.

Hasonlóan elterjedt lejátszó az **Inertia Player** is. Csak az a probléma vele, hogy csekély képességei ellenére sem mindig képes betölteni a file-okat, memóriahiányra hivatkozva. A MOD, S3M, STM-eket szépen lejátszsa, főleg, ha az F12-vel a 256 x Oversampling-et is bekapcsoljuk. A hangkártyát nem ismeri fel automatikusan, ezért azt a programhoz mellékelte setupban lehet beállítani.

Két hasonló lejátszó a **Galaxy Music Player (GLX)** és a **Dual Module Player (DMP)**. Minőségileg nem tartoznak a jobb lejátszók közé, de azért azt elmondom, hogy a GLX-ben az A, B, C,... gombokkal ki-, illetve be tudjuk kapcsolni a sávokat. Ugyanezt megtehetjük a DMP-ben is, csak ott a számok segítségével.

Nagyon jó minőségű lejátszó a **MusicDiskPlayer (MDP)**, ami nem csoda, hiszen a Future Crew készítette. Nincsen benne sok lehetőség, de a zene megjelenítése sokban eltér a többi playertől. Használata nagyon egyszerű, ugyanis az elindításakor be kell írni a file-nevet.

Aki komolyabban szándékozik foglalkozni a zenéivel, annak ajánlom a **MOD 4 Windows-t**. Tudom, sokan húzzák a szájukat a Windows miatt, de ettől eltekintve szerintem ez a legjobb lejátszó. Teljesen felhasználóbarát: futtatásakor rögtön elindítja a setupot, amelyben megadhatjuk a mixe rünk elérési útvonalát (például a Creative Mixer-ét), és a DTDR Path-t is. A DTDR annyit tesz, mint Direct To Disk Recording. Ez azt jelenti, hogy a modult közvetlenül a winchesterre vehetjük át, még hozzá WAV formátumban! Ezek után egy jobb fajta wave editorban telerakhatjuk effektakkal, esetleg összemixelhetjük más zenékel is.

A program futás közben teljesen megegyezik egy CD lejátszóval. Itt is meg lehet adni egy Playlistet, amit a regisztrált verzióban lehet csak elmenteni. Különösen szép, vagy inkább furcsa hangzást nyújt a Surround, melyet a setupban, vagy a player kijelzőjén a jobb felső sarokban lehet bekapcsolni.

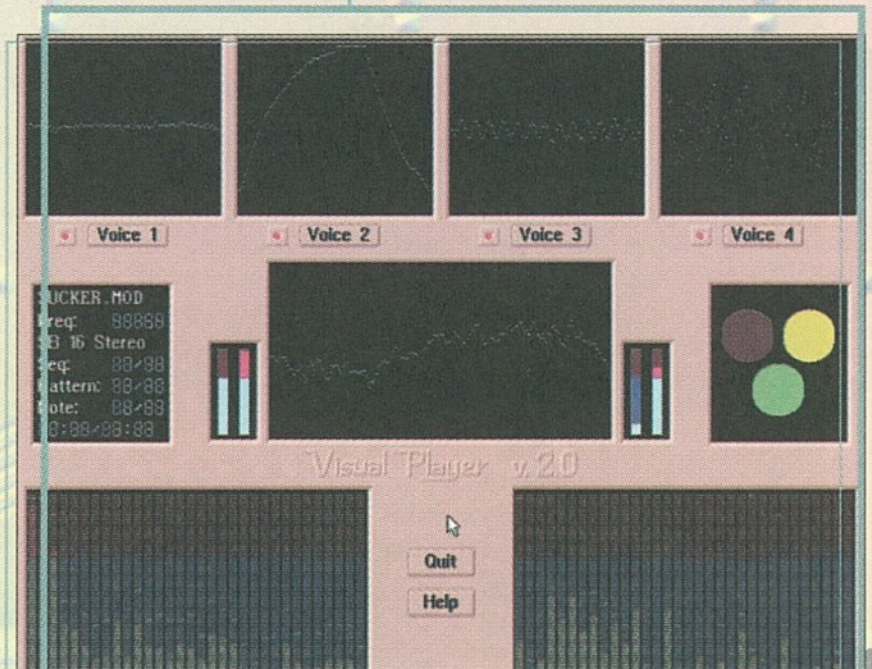
A következő számban lesz egy komplett Technomaker leírás, meg egy másik proggi is terítékre kerül. És, ha még nem raktátok be a CD-t, akkor nézzétek csak meg, hogy mi van rajta...

Skywalker
(manfai@meumann.njszki.hu)



csak négy sávot szólaltat meg egyszerre, így az 5 vagy 10 sávós MOD-oknál furcsa jeleket ír a hangszerek helyére, és a zene is eléggé furcsán hangzik (kb. mintha egy TXT-t hallgatnánk). A felülete görgethető: ez főleg egérrel érzékelhető. Alul találunk egy kis menüt. Itt látható a Load MOD feliratú gomb is, amelyet azt hiszem, nem kell magyarázni. A mellette lévő Load FLI már sokkal érdekesebb, hiszen a nagy zenélések közepette animációkat is nézhetünk. Ezek alatt még van SB mixer, ADC mode, és egy Config, amiben kedvünkre alakíthatjuk a színeket. A hangkártyánkat a Play Device-ban kell kiválasztani. Mindezeket csak akkor menthetjük el, ha regisztrált (vagy valami spéci) verziónk van.

Kicsit (nagyon) jobb és szélesebb lehetőségekkel bír a **Cubic Player**, ugyanis mind a Scream Tracker, mind a Fasttracker modulokat képes lejátszani. A Z, X, C gombokkal választhatunk a különböző grafikai megjele-



Elegetek van a multimédia-csodajátékokból? Valami olyan kéne, ami hangulatában a régi időkre emlékeztet? Egy magyar fejlesztésű játék PC-re!!! MEGA-NACMAN! Amolyan régimódi mászkálós/platform játék! További információ kérhető: Baráth Endre, Ajka Korányi u. 22. 8400 Tel.: 06/88-210-871

MÁRCIUSI SZÁMUNK NYERTÉSEI:
(WARNER JÁTÉK, A MEGFEJTÉS SAS VOLT):

FÜLÖP JÓZSEF, BUDAPEST, XI.

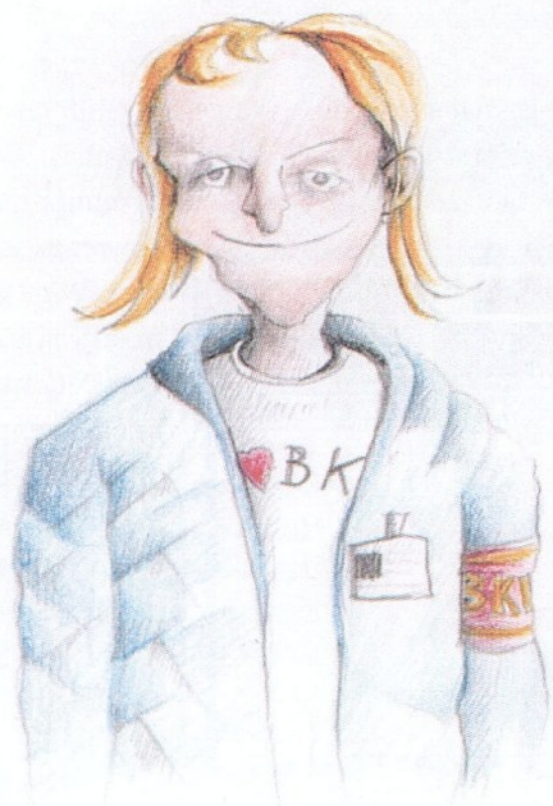
KUJBUS CSABA, TATA

PAPP GÁBOR, BUDAPEST, IV.

A PC-X MAGAZIN
WEB CÍME:
WWW.IDG.HU/PCX



RÉGEN MINDIG ELLENŐRIZNI
KELLETT MAGAM....



...DE MOST MÁR MASOKAT
ELLENŐRZÖK!
(EGYEKET... - BÉRLLETEKET...)

**A KOSSUTH KIADÓ MULTIMÉDIA-FEJLESZTŐ
PÁLYÁZATA AMATŐRÖK RÉSZÉRE**

A Kossuth Kiadó pályázatot hirdet 18 éven aluli és 18-26 éves amatőr multimédia-fejlesztők számára, ismeretterjesztő (oktató, felvilágosító, játékos készségfejlesztő, játék stb.) program elkészítésére. A pályázaton egyénileg és csoportosan is lehet indulni. Kizárólag amatőr pályázók jelentkezését fogadjuk el, akiknek munkaköre (vállalkozói tevékenységköre) nem multimédia-fejlesztő. Egy pályázó több pályázattal is nevezhet. A pályázat jeligés, minden pályázatot más-más jeligével kell ellátni.

A pályamunkával kapcsolatos feltételek:

- tartalmazza a multimédia szokásos összetevőit (grafikus felület, szöveg kereszthivatkozásokkal, kép, hang, esetleg mozgókép, animáció),
- terjedelme minimálisan 350 MB, átlagos hardverigény (486-os PC, 8 MB RAM), beadása CD-ROM-lemezen, vírusmentesen. (A vírusfertőzött anyagokat elbírálás nélkül visszaküldjük!)

A pályázatra benyújtott programokat változtatás nélkül és a kitöltött jeligés pályázati űrlap alapján értékeljük.

A pályázat elbírálásakor előnyt jelent, ha a program: többnyelvű több platformú (PC+Macintosh) a témát játékosan dolgozza fel kérdésekkel, feladatokkal próbára teszi a program használata során megszerzhető ismereteket.

A legjobbnak ítélt pályamunkát a szerzővel kötött megállapodás alapján a Kossuth Kiadó megjelenteti.

Az első három helyezett pályamunkát értékes nyereményekkel díjazzuk.

A pályázat beadási határideje: 1997. augusztus 31.

Eredményhirdetés: 1997. szeptember 30.

Pályázati űrlap és további tájékoztatás a következő címen kérhető:

KOSSUTH KIADÓ RT.

Multimédia Szerkesztőség

1325 Budapest Pf. 244 Telefon: 370-0608

Video CD-lemezek

- Indul a bakterház
- A nagy hohoho horgász
- Hamis a baba
- Decameron
- Gálvölgyi show
- Charlie
- Ludas Matyi
- Vuk
- A tanú
- Megint tanú
- Pogány madonna
- István a király
- Macskafogó
- Te rongyos élet
- A tizedes meg a többiek
- Csak semmi pánik

1114 Budapest, Bartók Béla út 51.
Tel.: 371-0048, 371-0051, 371-0063
Fax: 185-7138
E-mail: comser@datanet.hu



PC CD-ROM SHOP nyílt KISPESTEN!

Címünk: Bp., XIX. Eötvös u. 3. (A Kossuth térnél az üzletközpont végén)
Telefon: 157-09-37, 06-30-548-834 vagy 06-30-343-369

Óriási választék, a legújabb játékok,
a legkedvezőbb árak!

NYITÁSI AKCIÓ! TAGSÁGI CSAK 3.000 Ft

(ÁFÁ-val)

Az ár 10 %-áért kipróbálhatod a CD-t.
Törzstagoknak további kedvezmények.

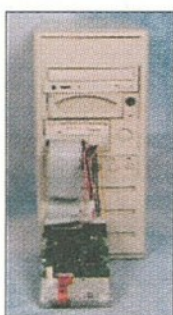
TEL.: 281-1943

Nyitvatartás:

H-P: 13-19h

Kedd: 14-19h

Szombat: 10-16h



Külső HDD csatoló!

Egyszerű és gyors megoldás ideiglenes
AT BUS-os egységek csatlakoztatására.

ÁRA a kábelkészlettel
együtt **CSAK 1.600 Ft.**

Internet olcsóbban?



Hétvégén és éjszaka*
bármennyit Internetezhet
3000 Ft+ÁFA/hó-ért
a DataNetnél.

*Este 19.00-21.00 és éjszaka 02.00-8.00 között ill. hétvégén
02.00-21.00 között korlátlan Internet elérést kap. Percdíjat csak
a fenti időpontokon kívül kell fizetnie (15 Ft+ÁFA/perc).

Hívjon bennünket a 458-5858-as telefonszámon!

DataNet

A professzionális Internet-szolgáltató Magyarországon
DataNet Távközlési Rt. 1016 Budapest, Naphegy tér 8. Telefon: 458-5858 Fax: 458-5800

M VÍZÉTVY

TV kártyák

Video Highway

A számítógép tévésítésére már sokan, sokféle megoldást kínáltak, változatos árakon és hasonlóan változatos korlátokkal. Most az AIMS-Lab VideoHighway névvel kiadott termékeit mutatjuk be, két részletben. Előjáróban csak annyit, hogy nagyon jók a kütyük, csak egy dolog bánt velük kapcsolatban: miért nem januárban futottam velük össze, mikor a régi tévénk megtért a Nagy Trinitronhoz, az örök adásmezőkre?

A bevezetőben említett korlátok, melyek a monitorukon tévézni kívánók életét gyakran megkeserítették, főként a TV vevő és VGA kártya kapcsolatát biztosító Feature Connector csatlakozóra vezethetők vissza. Sam Joe kollegám, a '97 márciusi PC-X-ben, az MPEG kártyák kapcsán már említette, hogy ezen a 8 bites csatlakozón keresztül csak 256 színű megjelenítés lehetséges, ez pedig elég fájó csökkentése a manapság

alapvető alkatrészek és maximum egy egyszerű hangkártyán kívül más jelenlétét a konfigurációban – a most bemutatott termékek frappánsan kerülnek ki ezen korlátokat. A tesztelés során a composit videó csatlakozókat és az antenna bemeneteket volt módomban kipróbálni, s-videó jelforrás nem állt rendelkezésemre, sajna azt sem tudtam kipróbálni, hogy a sztereó hangjelekkel hogyan boldogulnak, lévén csak mono videó és az antennával fogható adások voltak kéznél. A teszt egyéb iránt Windows 95 operációs (vagy opeRÁZÓS?) rendszeren zajlott.

Grab It: a képlökodó

Nem TV vevőkártya, „mindössze” egy képlöpő eszköz, amely a composit vagy s-videó csatlakozó jeleiből képes állóképeket készíteni. Feladatából következően hangjeleket nem is fogad, mindössze egy s-videó és composit bemenet, valamint egy composit kimenet található rajta a tápellátás csatlakozója mellett. Működéséhez nem kell

más, mint egy szabad, kétirányú nyomtató port a PC-n és egy jelforrás. A csomagban az eszköz mellett található a tápellátást mind hagyományos, mind PS/2 billentyűzet csatlakozóról biztosító kábel, egy párhuzamos port hosszabbító kábel, egy párhuzamos port hosszabbító kábel, valamint egy composit kábel, melynek köszönhetően akár állandóan is beköthető a

izlés szerint BMP, PCX, TGA, JPG vagy TIF lehet. A jelforrásnál, többek között beállíthatjuk, hogy folyamatos jeltől vegyen mintákat vagy megállított képet hozzon a gépbe. A kártya ára 39000 Ft.



Instant TV: a független

Miért kellene bekapcsolni a gépet, koptatni a ventilátorok tengelyét ahhoz, hogy mozzjunk egy kicsit? Az Instant TV esetében erre nincs is szükség, mindössze a monitort és a kis csinos dobozt, valamint a hangfalat kell üzembe helyezni, s a távirányítóval minden funkciót elérhetünk. Egy külső loop-back kábelrel kell összemadzagolni a VGA kártyát és az Instant TV-t, a monitor kimenet és a sztereó composit bemenet ezen található. A dobozon csatlakoztathatunk egy audio jel-



általánosnak mondható gépek képességeinek. A másik egy-két kártya esetében előforduló bosszantó tulajdonság, hogy az isten IRQ és DMA csatornája nem elég nekik, néha szinte lehetetlenné téve az

videó és TV közé. A Windows 3.x és 95 meghajtó kétféle felületet kínál, hat képet egymás mellé vetítő egyszerűbb, és egy képet megjelenítő, de fényerő, kontraszt stb. szabályzására alkalmas ablakban. A lopott képek formátuma

	Video Highway Grab It	Video Highway Instant TV	Video Highway TV
csatoló	külső, LPT	külső, loop-back	ISA, loop-back
kezelt jelforrás	composit, s-videó	TV, composit, s-videó	TV, composit video
megjelenítés	állókép, ablakban	full screen	full screen
egyéb csatlakozó	composit átmenő	comp. átmenő, line-in, line-out, speaker	line-in, line-out
kezelhetőség	software	távirányító, billentyűzet	billentyűzet
képlöpés	BMP, PCX, TGA, TIF, JPG	-	-
digitalizálás	-	-	-
egyéb	-	távirányító	-
ár	39000.-Ft	48000.-Ft	24000.-Ft

forrást, a hangszórókat és az s-videó eszközöket, itt található a composit átmenő is. A TV-tuner állomáskapacitása a sugárzás típusától függ, ez a Magyarországon használt PAL/BG esetében 125. A szükséges kábelek és a tápegység mind megtalálhatók a dobozban, sőt elemet is mellékelnek a távirányítóhoz. Persze nemcsak kikapcsolt gép mellett lehet üzemeltetni, a driver-t a Windows tetőzöleges verziója alól elindítva full screen üzemmódban a billentyűzetről is vezérelhető. Lista ára 48000 Ft.

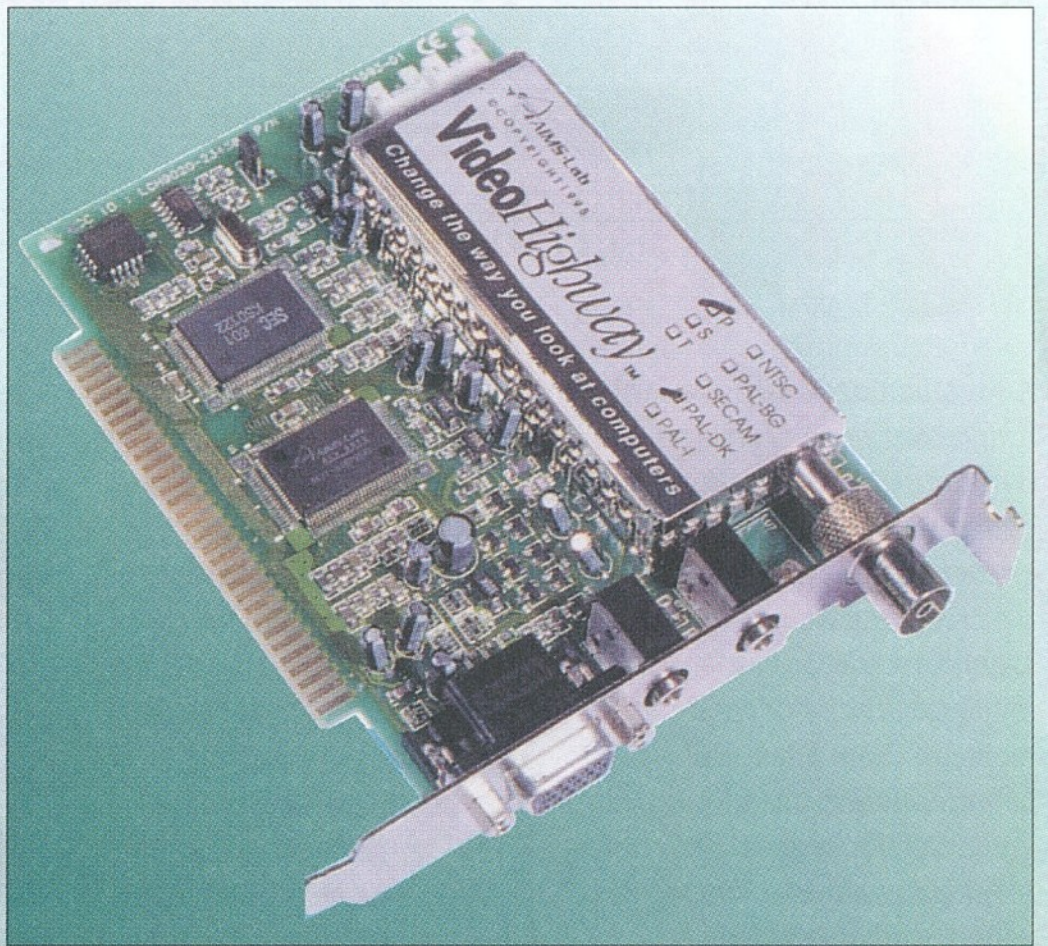
TV: az egyszerű

Egy apró ISA buszos kártya, mely mindössze egy I/O címet kér működéséhez. A TV antenna mellett composit videó jeleket is fogad a külső loop-back kábelén lévő csatlakozón, a hangokat line-in és line-out csatlakozón keresztül kezeli, mindkettőből található külső és belső is. A különböző Windows verziókhoz adott kezelőprogram segítségével full screen üzemmódban nézhetők a beállított csatornák vagy a videó, de a hangcsatornát a háttérben is nyitva tudja tartani, a vezérlés a billentyűzeten keresztül lehetséges. A loop-back mellett találunk a csomagban egy külső hang-átkötő kábelt is. A különböző kártyák azonos alapokra épülnek. A nem lematricáz-

zott speciális chipeken a Philips jól ismert felirata olvasható és a tuner is erősen emlékeztet az említett cég által gyártott, korábbi megismert egységre, bár át van matricázva. A hangolás, mind a TV, mind a rádió adás esetében igen jó, az önbeállítási funkció is elég

pontosan áll a csatornákra, a finomhangolás pedig valóban finom. Egyé-két speciális funkció kirészletezésére nem került sor, de például negatív képet is kérhetünk, így megnézhetjük az elkövető igazi arcát. Fontos, hogy pontosan állítsuk be az adás típusát. Borzasztó színeket kaptam jutalmul, ha PAL/BG helyett PAL/DK forrást adtam meg. Kábel-TV vételekor, amennyiben nem ismert a sugárzás típusa, érdemes megkérdezni a szolgáltatót.

Két további, nagyobb tudású kártyát a következő számunkban mutatunk be. Köszönjük a Multimédia

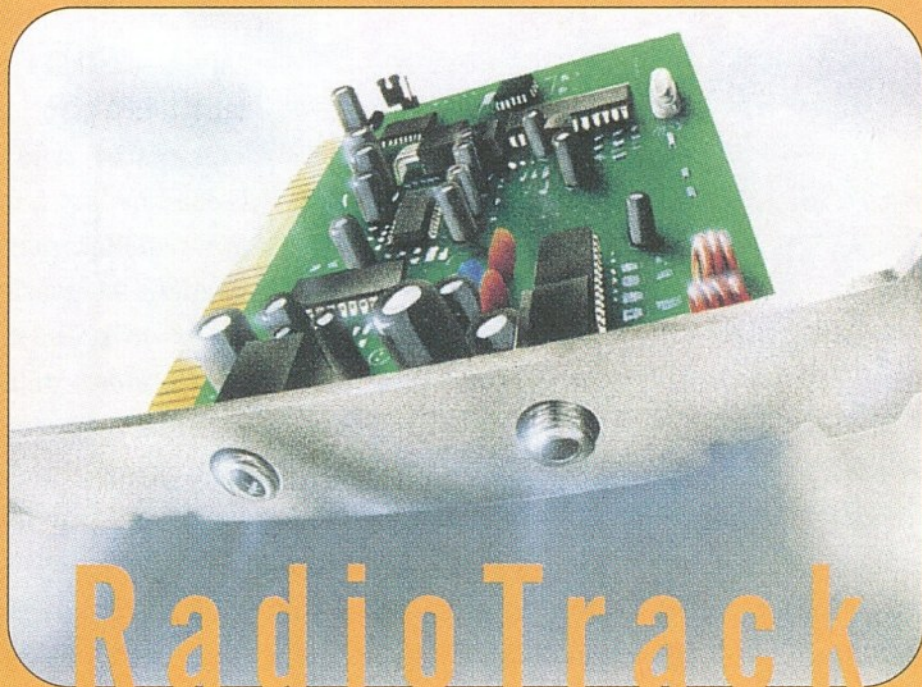


Meeting Point, azaz az AIMS-Lab magyarországi forgalmazójának segítségét, hogy rendelkezésünkre bocsátotta az eszközöket. Thanx továbbá Sam.Joenak az információk és tesztlemezek formájában nyújtott segítségért.

Schuerue
(schuerue@idg.hu)

Nem tudom, hogy az AIMS Lab egyéb termékei hogy vizsgáznak majd Schuerue-nél, de egy biztos: a RadioTrack kártya telitalálat! Szemben a totálisan bukásnak talált Creative Vibra FM rádiós hangkártyákkal, a RadioTrack tű éles, abszolút zöreijmentes hangot ad úgy, hogy hanyagul feldobáltam a hozzáadott antennát az ablak két végére. Egyébként egy ISA kártyáról van szó, amelynek telepítése kimerül egy üres slotba történő berakással, és a program telepítésével. A hangolás szinte automatikus, aki látott már életében autórádiót, annak nem sok nehézséget fog okozni. Paraméterek: FM 88-108 Mhz, 99 előreprogramozott csatorna, automatikus és kézi hangolás, állítható hangerő, szundi és ébresztő (kikapcs/bekapcs időre). Használható külön kártyaként is, de ha kimenetét rákötöd a hangkártyád bemenetére, megspórolsz magadnak egy pár hangszórót. Ára 6000 Ft.

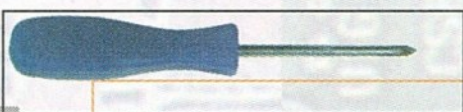
TRf
(trf@idg.hu)



Szereld magad!

SCSI csatolók

M VÍZÉLY



Házi Barkács

A rovatban azoknak kívánunk tanácsokat adni, segítséget nyújtani, akik már valamennyire gyakorlottak a számítógép szerelésében. Gyakorlat, és megfelelő ismeretanyag hiányában nem szabad szerelésbe kezdeni, erre kötelességünk mindenkit figyelmeztetni. **Nem lehet újságcikkekben számítógép szerelőt képezni, így a szerelés közben elkövetett hibákból eredő károkért nem vállalhatjuk a felelősséget.** A gépben történő szakszerűtlen turkálás pedig káros hatással lehet a számítógép egészségére és a tulajdonos pénztárcájára.

A IDE/EIDE csatlakozófelület után térjünk át a másik lehetőség, a SCSI (kiejtve: szkazi, a scsí, az az orosz káposztaleves) vezérlésre. A SCSI-t, vagyis a Small Computer System Interface-t általános vélemény szerint csak a professzionális felhasználóknak érdemes használnia, egyszerű otthoni PC-be elegendők

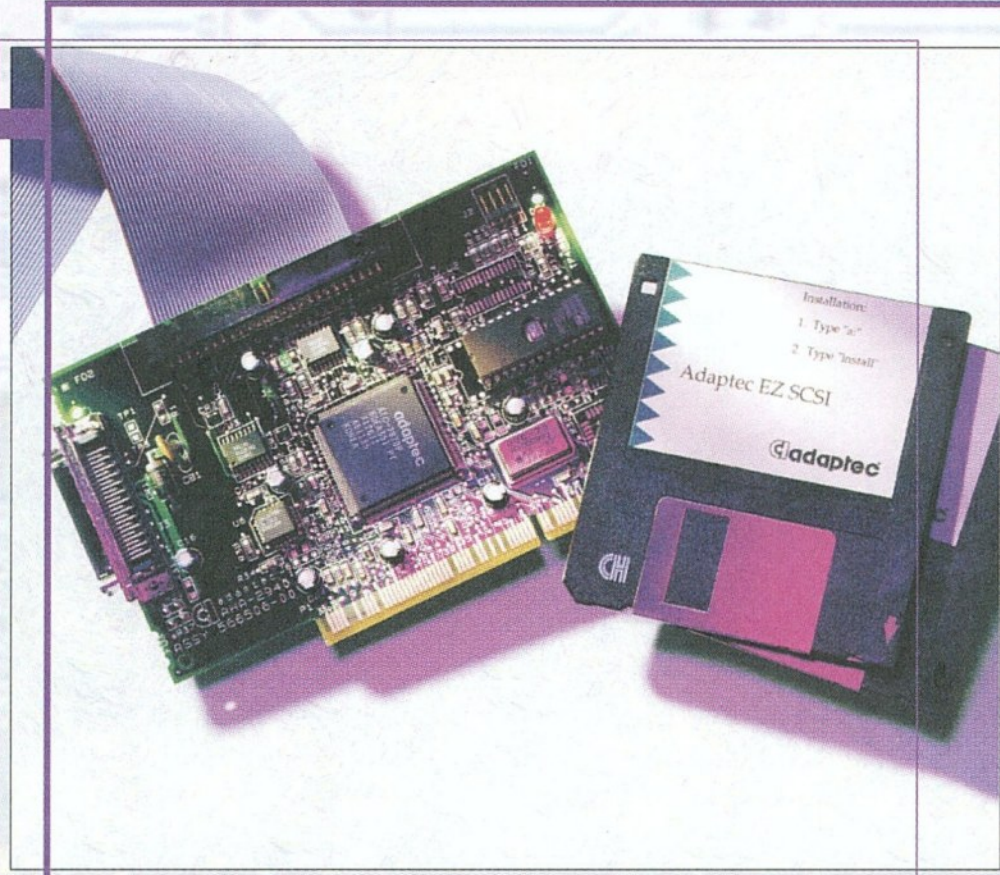
szolgálnak, addig az SCSI perifériák – mint például a scanner, streamer meghajtó vagy akár nyomtató – kezelésére is, ezzel is tehermentesítve a processzort. Elég, ha csak a CD író egységekre gondolunk, melyek folyamatosan csökkenő ára már-már a megfizethető szintet közelíti, és csak SCSI interface-szel hajlandóak szóba állni.

Általános jellemzők.

A SCSI nem eszközök kezelésére szolgáló vezérlőkártyát és a vele kommunikáló perifériákat jelenti, több annál, lényegében egy sínrendszer – mint az ISA vagy PCI sínek – melyhez önálló egységek csatlakoznak és adatforgalmat bonyolítanak segítségével. Ez annyit jelent, hogy a csatlakoztatott egységek mindegyike beépített vezérléssel van ellátva, melyeket a számítógép processzorával egy speciális, a vezérlés felső

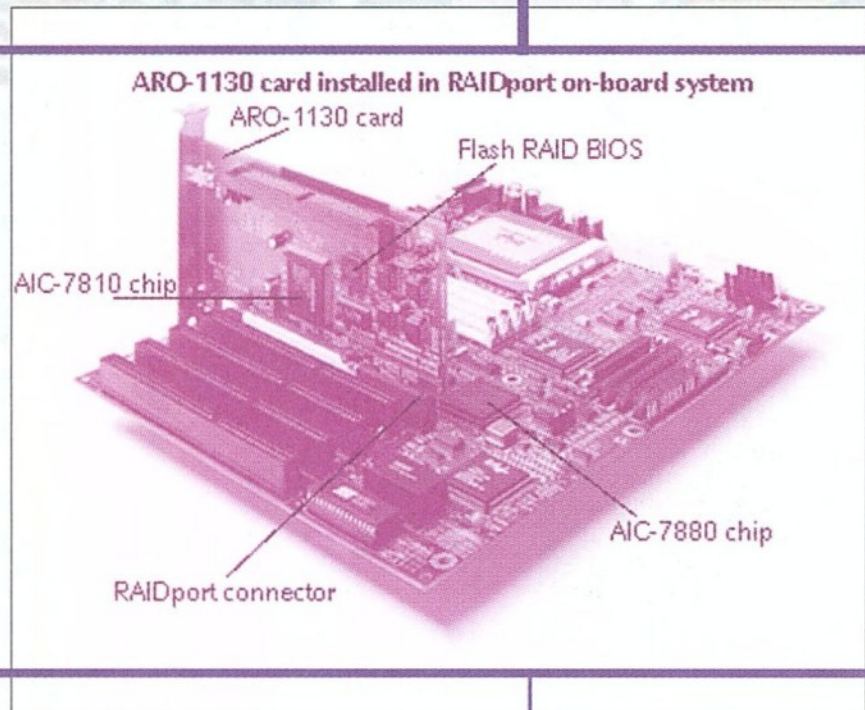
szintű feladatait ellátó vezérlőperiféria-kártya a HOST ADAPTER köt össze. Ennek a megoldásnak előnye például, hogy a host adattertől az utasítások egy szabványokban definiált parancsnnyelven érkeznek, a perifériák saját vezérlőegysége, ezeknek a viszonylag rövid utasításoknak az alapján számos, akár többlépcsős műveletet is végre tud hajtani anélkül, hogy a parancsot kiadó vezérlővel kapcsolatba kéne állnia, így szabadon maradnak a parancsvonalak más egységek számára. Magyarán, a vezérlő és a számítógép csak annyit mond például a merevlemeznek, hogy ezt az adathalmazt ird fel, míg az

adhat utasításokat egy másiknak, megkerülhető a PC erőforrásainak (memória, processzor) lekötése. Szintén az egységekbe épített vezérlőnek köszönhető, hogy rendelkezhetnek saját memóriával, az adatok gyorsan, az adatvonalak rövid foglalásával bekerülnek a periféria cache memóriájába, a hosszabb időt igénylő műveleteket pedig már az adatvonalak foglalása nélkül hajthatja végre az adott egység. Ennek a gyorsító tár alkalmazásnak értelme, haszna a különböző adattá-



roló egységeknél van, a korrektebb gyártók általában fel is tüntetik a merevlemezeik, szalagegységeik cache méretét, és ez bizonyos esetekben meglepően magas értéket is jelenthet. A SCSI tehát egy összetett csatolófelület, melynek a konfiguráció szempontjából többféle előnye és hátránya van az EIDE csatolóval szemben (pl.: rugalmasság, ár), de a konfigurátor (erre a szóra mit fog mondani a korrek-tor?) szemszögéből inkább hátrányai.

Az SCSI eszközök bekötése bonyolultabb, mint az EIDE eszközöké, hiszen itt egy csomó beállítást kell elvégezni rajtuk, és a figyelmetlenség könnyedén a működésképtelenséghez vezethet. Az egyik ilyen fontos „apróság” a cím beállítás. Míg az EIDE-n csak azt kell megmondani, hogy a főnök vagy a szolgálca az adott egység, az SCSI esetében az egységeket címek különböztetik meg. Ezek a használó, illetve a beállítás szempontjából egyszerű sorszámok. A host adapterek általában a 7-es címet szokták használni, ez a ma élő SCSI-2 szabványnál a legmagasabb címérték, vagyis egy SCSI sinen keresztül nyolc eszköz (a host adapter is eszköz!) kezelhető, a 0-ástól a 7-es címig, hiszen egy címen csak



az EIDE felület nyújtotta lehetőségek. Hasznos felülvizsgálni ezt az álláspontot, hiszen a két rendszernek nem teljesen azonos a feladata. Míg az EIDE szabvány csak a különböző háttértárak kezelésére

EIDE felületen azt is meg kell mondania, hogy melyik sáv szektor stb. a célterület. További előny, hogy csak a host adapter foglal címet, DMA-t és megszakítást, a rákapcsolt eszközöknek nem kell ezeket kiutalni. Ráadásul parancsot nem csak a számítógép adhat a host adapteren keresztül, elméletben bármely periféria

egy eszköz lehet. A helyzet azért nem ilyen egyszerű, hiszen a szabványnak vannak alszabványai, melyek az utasításkészletben ugyan megegyeznek, de az átviteli sebesség növelése érdekében eltérnek. Egy-egy host adapteren pedig előfordulhat több alszabvány kezelésének lehetősége is. Néhol szabadon választhatóak az egyes szabványokhoz rendelhető címek, de vannak esetek, mikor ez megkötött. Ilyen alszabvány például a WIDE avagy széles SCSI, amely onnan kapta nevét, hogy a hagyományos 8-bites összeköttetést biztosító 56 vezetékes kábel helyett 68 erest használ, lehetővé téve a 16 vagy akár 32 bites kommunikációt is. A dolgot tovább bonyolítja, hogy némely, főként az olcsóbb kategóriából kikerülő eszköz esetében nem állítható a működési cím, így a vásárlásnál, különösen ha már kiépített SCSI rendszer bővítéséről van szó, fontos szempont a címezhetőség.

Amire a beállításnál még figyelmet kell fordítani, a lezárás kérdése. Hasonlóan a hálszózi kábelhez az SCSI vezetékének végpont-

jait is lezáró ellenállással, úgynevezett terminátorral kell ellátni. A kábel két végpontján helyet foglaló eszközökön kell elhelyezni a terminátort. A lezárás elhelyezése a belső egységeknél általában egy jumper átrakását vagy DIP kapcsoló átállítását jelenti, míg külső egységek esetében gyakran előfordul, hogy egy fizikai lezáró dugót kell a kábel továbbvezetésre szolgáló aljzatban elhelyezni. A kábel vége, nem a címek szerint, hanem fizikálisan értendő, vagyis az az egység az utolsó, amelyből nem megy tovább a vezeték, tehát csak egy szomszédja van. A lezárás után elhelyezett egységeket nem veszi figyelembe a SCSI busz, így először a lezárást érdemes ellenőrizni, ha frissen vásárolt és csatlakoztatott egységünk nem érhető el. Fontos, hogy amíg csak belső egységek vannak, a host adapter az egyik végpont, míg ha külsőt is csatlakoztatunk a host adapter hátlapi kivezetésén keresztül, akkor ki kell kapcsolni az adapter terminátor áramkörét és a lezárást az utolsó külső egységre kell helyezni, különben nem lesz elérhető. Elképzelhető ugyan, hogy lezáró ellenállások nélkül is működik a rendszer, de ennek igen kicsi a valószínűsége. Előfordulhat az is, hogy a lezárások hiányában mindenféle fals, visszaverődésből származó jel fog rohángálni a kábelen, ami hibás adatkezeléshez, adatvesztéshez és egyéb hajhullató problémához vezet.

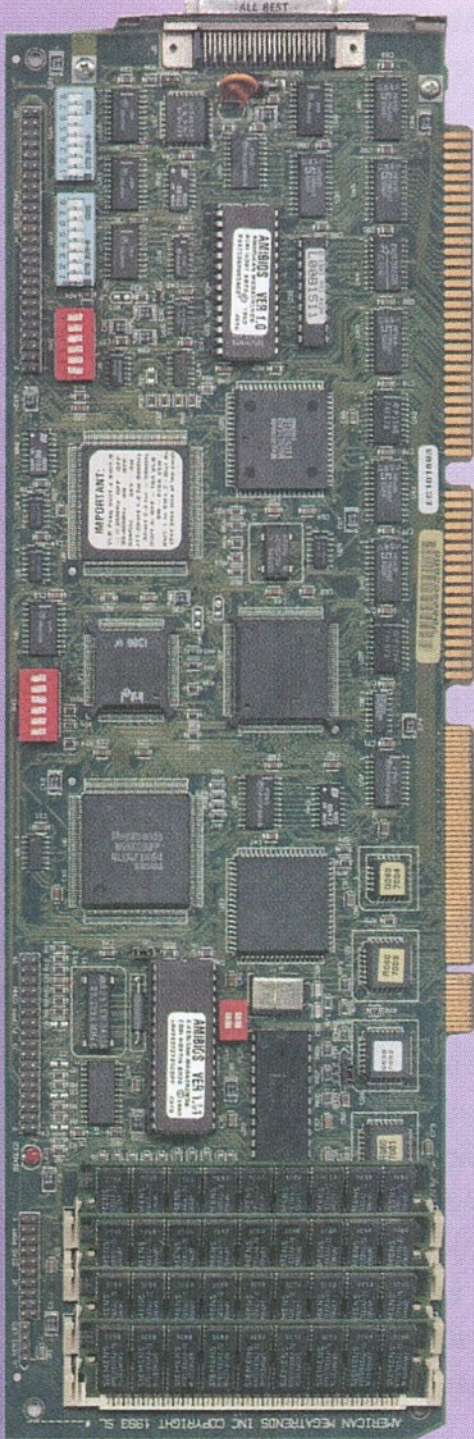
Amennyiben a fizikai bekötés helyes, még hátravan az SCSI eszköz konfigurálása. Az SCSI vezérlőrendszer és a rákötött egységek függetlenek a számítógép végrehajtó rendszerétől, vagyis az egységek konfigurálása nem a számítógép BIOS-án, hanem a host adapter eszközközkezelő programján keresztül történik, amely az eszközközkezelő saját BIOS-ában kapott helyet. A modern host adapterek szinte mindegyike rendelkezik saját beépített menürendszerrel, amely a számítógép BIOS-ához hasonlóan billentyűkombinációval hívható elő, míg régebben ehhez külön program elindítása kellett vagy csak parancsok kiadásával lehetett műveleteket elvégeztetni. A host adapter a különböző eszközöket eszközmeghajtó modulokon keresztül hajtja meg. Az eszközmeghajtók függetlenek az adott hardware fizikai felépítésétől, ennek köszönhető, hogy nem kell minden CD-ROM-ot ismernie a host adapternek, csak a CD-ROM eszközmeghajtót. Ennek vannak egyértelmű előnyei, de vannak bizonyos elvégzendő teendők, melyek nélkül nem lesz működőképes.

A host adapter számítógéptől független vezérlési megoldásának köszönhetően, a különböző merevlemez egységeket sem kell a BIOS-ban megadni, a számítógép indulása során a host adapter fogja megkeresni. Amennyiben talál merevlemez egységeket, akkor azokat a számítógép BIOS-ában megadott egységek után sorolja be, amennyiben nincsenek ilyenek, az első SCSI vinyó lesz a C.

A hardware független vezérlési módszerből adódóan azonban, a merevlemezeket hozzá kell formázni a host adapterhez, kivéve azt az esetet, ha egy másik azonos típusú vezérlőhöz voltak használva. Amennyiben ezt nem tesszük meg, könnyen előfordulhat, hogy látszólag működik a meghajtó, mégis hibásan kezeli az adatokat, vagy éppen a merevlemezről teljesen független hibaüzenetekkel árasztja el a felhasználót.

Bár általánosan elterjedt az a nézet, hogy az SCSI gyorsabb mint az EIDE, ez nem teljesen igaz. A sebesség tényezők nagyban függenek az összetevők hardware szabta korlátaitól, valamint a számítógép belső buszrendszerének órajelétől, hiszen a host adapter ezen kommunikál a számítógéppel. Tehát, ha összehasonlítunk egy PCI EIDE és egy ISA SCSI konfigurációt, gyakran az első kerül ki győztesen, különösen, ha idősebb összetevőkből épül fel az SCSI, az új eszközök ára pedig mindig jóval magasabb, mint hasonló korú EIDE társaiké. Mindenkinek egyéni mérlegelése alapján kell eldönteni, hogy milyen alapokon építi fel konfigurációját, bár ha speciális, csak SCSI felületen kommunikáló eszközök használatára is szükség van, akkor nincs sok választási lehetőség. A vegyes felépítésű konfigurációk is életképesnek látszanak, EIDE merevlemezekkel és a speciális egységeket kezelő SCSI-vel, bár ekkor néhány címzési problémával kell birokra kelnie a szerelőnek.

Schuerue
(schuerue@idg.hu)



M VÍZÉLY

Web Page Csinald Magad Internet

Na, most itt van valami, ami a haladó Web Oldal készítőknél is jól jöhet. Jól figyeljétek arra, amit most mondom! Megígértem a múlt számban a háttér és a drop shadow titkát, nem is maradok adósoatok. Most jön a világhírű, a káprázatos, a felülmúlhatatlan csodaháttér.

E lőször is tudni kell, hogy a browser tile-ozza (darabokból rakja össze, parket-tázza) az egybefüggő hátteret. Ezért érdemes egyfelől minél kisebb parkettaléceket csinálni

végtelen számú variációt gondolhattok ki. Szóval, indíts a Photoshopban (én itt a 4-es változatot használom, apró eltérések vannak ugyan a korábbi verziókhoz képest, pl. a Layerok kezelése, de semmi olyasmi, ami lehetetlenné tenné a megértést) egy 100x100 pixeles, RGB fehér folttal. Nyisd meg az Info Windowt. Fekete Background és fehér Foreground Color-ral húzz egy Radial Gradient-et (Shift G) X:25 Y:25-től X:75 Y:75-ig (1-es ábra), az eredmény a 2-es ábra. CTRL A, CTRL C, majd CTRL V, azaz kijelöljük, copyzzuk és paste-eljük, amink van. Menj a Layer Transform Rotate 180°-hoz és klikkelj. Ezután a Layers Window-ban lödd be a Darken opciót (3-as ábra), s láss csodát: 4-es ábra. Most megint csináld meg a CTRL A, CTRL C és CTRL V kombinációt, forgasd meg a Layert 90 fokkal, majd állítsd a Layert Darken-re. A most kapott kép (5-ös ábra) négy

egyforma részből áll, és mint ilyen, tökéletesen megfelel egy parkettadarabnak. Ez ránézésre is látszik, de sose higgy a szemednek, ellenőrizd is le. Csinálhatsz e célból egy HTML file-t (ugyan legyen már 16MB RAM-od ehhez, hiszen a Photoshop, a Notepad és egy browser lesz nyitva), aminek a háttere ez a kép.

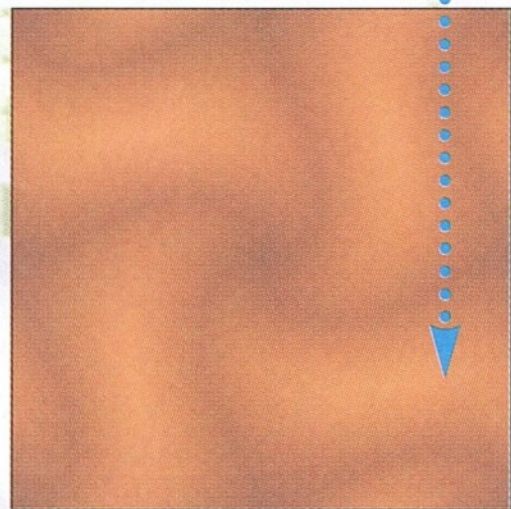
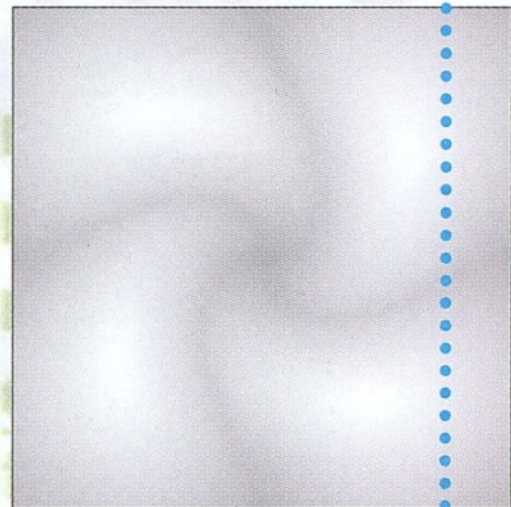
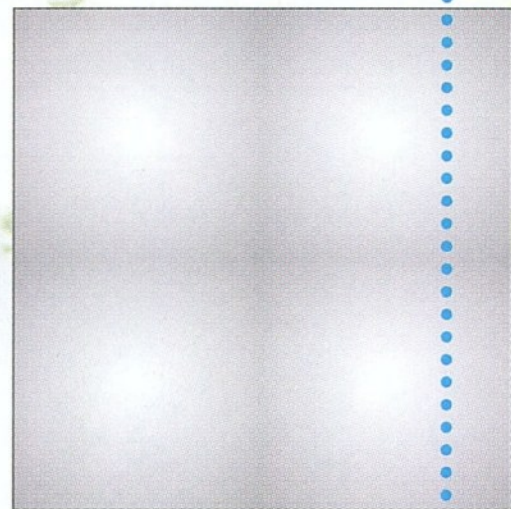
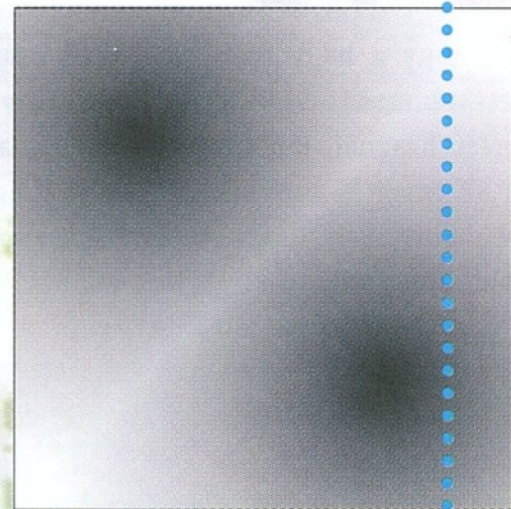
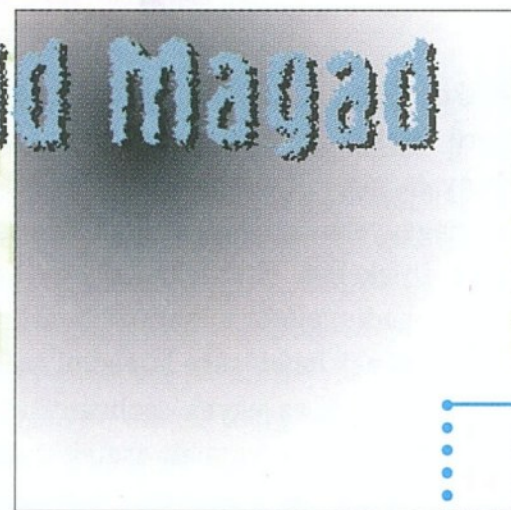
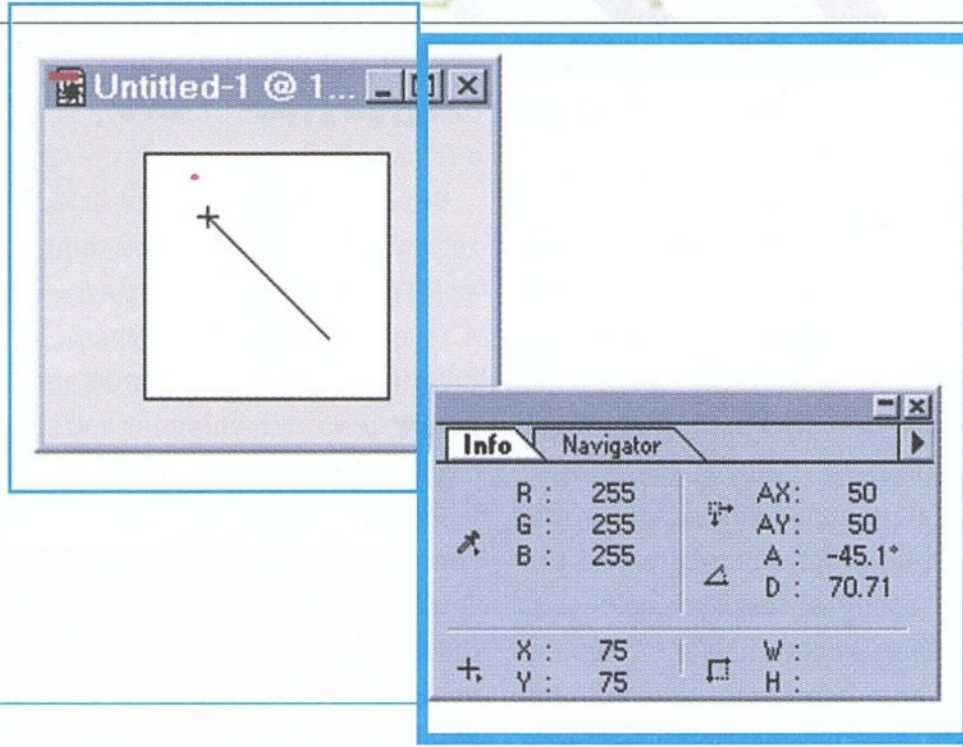
Akkor mentsd el,

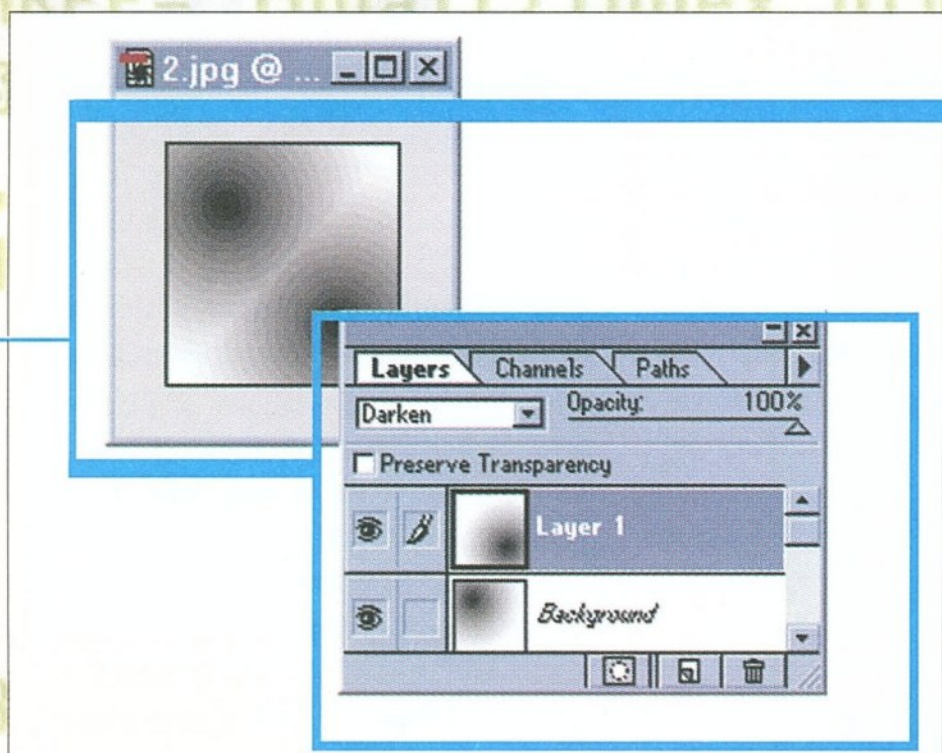
(ne felejtjük, milyen fontos a rövid letöltési idő a Weben), másfelől úgy szép a háttér, ha nem látszik a darabok összeillesztése, azaz a háttér varratmentes (az angol seamlessből). Vannak még esztétikai és gyakorlati szempontok, ilyen pl., hogy a háttér ne legyen undorító vagy hogy látsszon tőle a szöveg.

Na, vágjunk bele! Kezdjünk egy olyan háttérrel, ami szép szabályos, ezért fog tökéletesen ismétlődni. Már mindjárt az elején jobb, ha tisztázzuk – elég a technikát figyelni, ha értitek mi történik (könnyű megérteni), nagyjából

mint mondjuk hatter.jpg (előtte Flatten Image), majd a Notepad-ben ródd: `<BODY BACKGROUND = „hatter.jpg”>` és mentsd el mint hatter.htm a képpel meg egyező könyvtárba. Nyisd meg a file-t a browserrel és voilá!

Más módszer a Filter – Other – Offset, ahol Vertical:50, Horizontal:50 és Wrap Around módszerrel, feltéve, ha a kép változatlan marad, valóságosá válhat a hihetetlen: háttérünk tökéletesen tile-ozódik. Egyébként, ha érteni akarod az Offset lényegét (még sok mindenre lehet használni, fogjuk is!), akkor csinálj egy kört a kép közepére és azt Wrap Around-old. Jó módszer még az ellenőrzésre a CTRL A, ALT E, D (Select All, Edit – Define Pattern), majd egy New (CTRL N) és kellőképpen nagy Image-ben ALT E, I (Edit – Fill), itt legyen Use: Pattern. Ezzel kitöltöd az új képet a háttérrel.





Na, de ez még gyenge lenne háttérnek. Hanem: Filter – Distort – Twirl, adj neki egy százast, majd mentsd el. Ha visszamész a browseredbe és újra letöltöd a file-t, látni fogod, hogy a háttér határozottan pozitív változáson ment keresztül (egyébként 6-os ábra). Tovább. Most jön az Offset (LSD mint fent) és még egy ugyanilyen Twirl. Ezt már meg se nézd, mert elájulsz a gyönyörtől. Hanem, Image – Adjust – Hue and Saturation (CTRL U), pipázd a Colorize-t. Hue 30, Lightness 50, Saturation marad. Ha adsz neki még egy kis Noise-t (Filter – Noise – Add Noise), mondjuk 3-as Uniformot, akkor a 7-es ábrát kapod. Na, ez már elmegy háttérnek. Ha eljátszol még egy kicsit az Adjust Levellel és/vagy a Variations-szel (Image – Adjust), akkor még javíthatsz/ronthatsz is rajta (8-as ábra). Üdítő variáció lehet a méret megváltoztatása mondjuk nagyon szélesre és nagyon vékonyra, vagy akár az arányok meg-

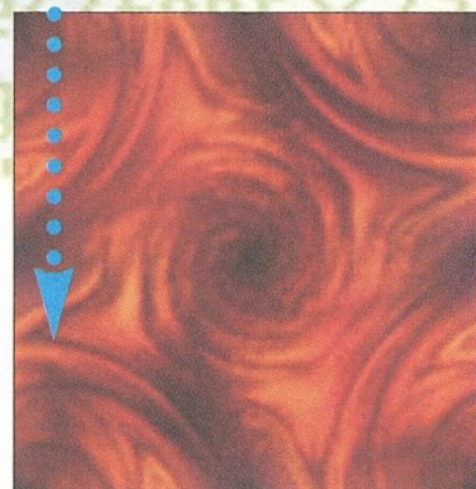
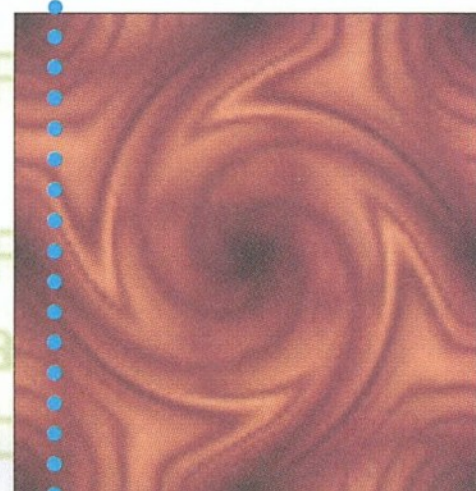
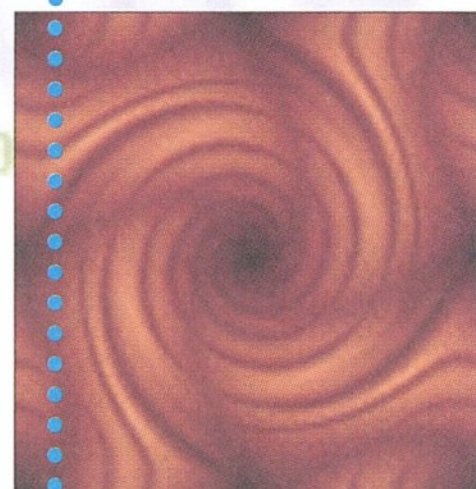
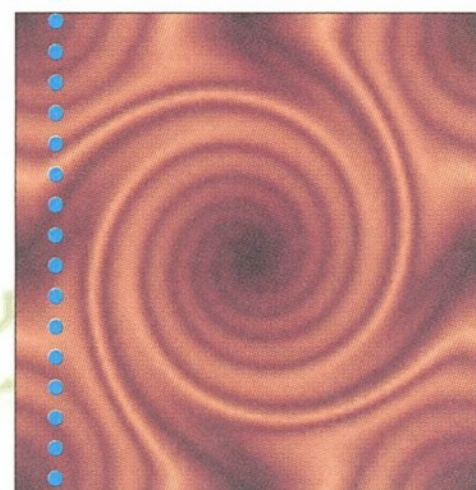
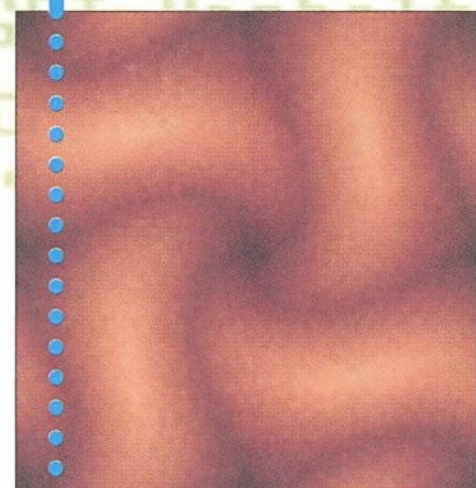
szomszéd Pisti sem, kivéve, ha ő is PC-X-et olvas. Mondok még egyet. Paste-eld a 8-as ábrát Darken Layer opcióval a 9-esre. Uramisten ennek sosincs vége (10-es ábra)! Akkor adj neki egy negatív előjelű Twirlt. Nesze neked 11-es ábra. Túl szabályos? Jelöld ki a szélétől 5-5 pixellel beljebb levő területet 5 pixel Feather, Rectangular Marquee-val (SHIFT M). A Filter Render Lighting Effects-ben világítsd meg két narancssárga fénnel, a Properties színe is legyen narancs és a Texture Channel legyen Blue. Ha ez megvan, Offsetelj, és még egyszer ugyanez a Marquee-től kezdve (12-es ábra).

Na jó, mielőtt még olyan lennék, mint a TV Shop, abbafejezem. Következő alkalommal olyan háttérret fogunk csinálni, amihez nem szabályos matematikai műveletek során (ezek azok voltak, észre se vettétek, mi) jutunk, hanem pixel-káoszából teremtünk valamiféle rendet. Tehát mondjuk van egy fotónk, és azt szeretnénk használni háttérként. Fogós, ravasz feladat. Na és persze sorra kerül a Drop Shadow (vetett árnyék) is. Addig is gyakoroljatok, ha csináltok valami jó háttérret, küldjétek el nekem, felteszem a background archívumomba (már úgyis rég nem bővítettem) a www.insite.hu/insite/other-höz. S hogy ne ijedj meg az ömlesztett szövegtől, feltettük a CD mellékletre az említett ábrákat!

Zuzer the Hun
halmos_z@osiris.elte.hu



tartásával kisebbre. Nem kell félned attól, hogy ettől tönkremegy valahogy, mert gyakorlatilag minden méretváltozást kibír. Csodát fogsz látni, ha adsz neki egy erős Twirlt, Offset, majd egy még erősebb Twirlt. Ki ne szeretné ezt a kis szecsz-sziós hangulatú, ugyanakkor 3D bandzsítós képnek is tökéletesen beillő (nézd sokáig és meglátod) csiga kavalkádot (9-es ábra)? És még mindig senki, de senki nem mondja meg, hol van az egyik padlódarab vége és a következő eleje. Még a



Szótár:

Layer (főnév) – réteg, több ilyen is lehet egymáson a Photoshopban, alkalmazhatsz változtatásokat csak egy-egy Layernek

Marquee (főnév) – mázskáló hangyák. Ezzel lehet kijelölni egy területet, aztán az alkalmazott effektek csak ezt a részt érintik

Pattern (főnév) – minta, a Photoshop így tölti ki a megadott területet (ld. Marquee)

Seamless (melléknév) – varratmentes, azaz olyan, ahol nem lehet megmondani, hol van a feje és a farka

Tile (főnév, ige) – összerakni úgy, hogy vízszintesen és függőlegesen is pont egymás mellé kerüljenek a darabok

DigiCam
Canon kamera

M
VÍZÉLY

Canon PowerShot 600

Digitális Fényképező Kézi Készülék

A PC-X korábbi számában már ejtettünk néhány szót egy digitális fényképezőgépről. Úgy tűnik, egyre több cég ismeri fel a számítógépre fotózás iránt felmerülő igényeket, beindul a fejlesztési verseny, melynek hosszútávon úgyszólván a felhasználók lesznek a nyertesei. Most a Canon által kifejlesztett kamerát vizsgáljuk meg közelebbről.

A dobozt kibontva a hagyományos, automata fényképezőgépekre emlékeztető, de csinosan futurisztikus formatervezésű, ezüstös kamera mellett találunk még jó néhány kiegészítőt. Akkumulátor, dokkoló és tápegység vigyorog ránk a kézikönyvek halma alól, de driver lemezek és egy képfeldolgozó program is bujkál a dobozban. A kamera akkumulátorról kapja tápellátását, de természetesen lehetőség van a 10,5V-os (hogy mért pont ennyi?) tápegység közvetlen csatlakoztatására. Az akkumulátor egyetlen feltöltésével elvben 200 fénykép készíthető, de tapasztalatok szerint a vaku használata ezt az értéket erősen redukálja. Az emlegetett vaku alapvetően automata, a beépített fénymérő „véleménye” alapján lép működésbe, de állandó működésre vagy

teljes kikapcsolásra is állítható. A megvilágító rendszer egyébként is nyújt olyan szolgáltatásokat, melyeket a beépített kategóriának elég ritkán sajátja. A vörös szem effektus, illetve a belepislogás elkerülése érdekében a tényleges felvétel előtt egy töredékmásodperccel villan egy kisebbet, majd a CCD (a képdigitalizáló egység) leolvasásakor egy rendeset.

Az optika automatikusan élesedik, de ez valóban beállítás jelenti, melyet a kamera saját vezérlése hajt végre a mért távolság alapján. A kép elkészültekor kicsi ideig egy zöld led villogásba kezd, míg a kamera letárolja a CCD-ről leolvasott információt – újabb képet csak a folyamat befejezése után lehet készíteni. A képeket három felbontásban, méretenként három minőségben, tömörítve (JPEG) tárolja a kamera,

összebarátkozik. A kézikönyvben és a mellékelt táblázatban feltüntetett várható tárolási kapacitások, a szokásoktól eltérően elég pesszimisták. Saját tapasztalat szerint 300, nagyfelbontású, finom minőségű kép mellett, még 96% szabad kapacitást jelzett a kamera, pedig sok részletet tartalmazó, beltéri felvételek voltak. A fotózáshoz nálam komo-



lyabban értők számára minden bizonnyal jelent valamit, hogy a kamera optikája egyenértékű egy 35 mm-es filmes kamera, 50 mm-es lencsekészletével. Ezenfelül külön kiegészítőként beszerezhető, úgynevezett Canon Wide Converter, melyet az optika elé aggatva 28 mm-es lencsének feleltethető meg.

A kamera a normál fotózási mód mellett, három érdekes lehetőséget rejtget még. A macro fotózás lehetősége, a kisméretű

tárgyak, illetve nagyon közeli felvételek készítését jelenti. Ezt a funkciót bekapcsolva, a kamera optikája átáll a 10-40 cm-es tartományra, így könnyedén készíthetők olyan közeli és részletfelvételek, melyekhez normál fényképezőgépek esetén speciális optika szükségeltetik.

A másik, igen érdekes fényképezési lehetőség a fekete-fehér mód, amit dokumentumok fotózásához találtak ki. A felbontás állítása

de lehetőség van tömörítés nélküli formában történő tárolásra is. Minél finomabb képminőséget választunk, annál kisebb lesz a tömörítés hatékonysága, vagyis nagyobb a file mérete. A kamera saját memóriája elég kicsi, de ez könnyen kiegészíthető PCMCIA flash memóriakártyával vagy PCMCIA III merevlemezzel. A gyártó a leírásban csak egy bizonyos típusú, 4MB-os flash kártyával, illetve csak a megadott típusú 170MB-os merevlemezzel garantálja az együttműködést, de tapasztalatok szerint más, megegyező méretű gyártmányokkal is



ebben az esetben a fotózott szöveg későbbi feldolgozhatóságát (pl.: karakterfelismertetés) befolyásolja. Szövegfotózásban is használható a macro mód, ekkor bankkártya méretű dokumentumokról lehet képeket készíteni. A harmadik, speciális funkciója a kamerának teljesen független a fényképezéstől. Található rajta ugyanis egy saját mikrofon, mellyel hangfelvételek készítésére is alkalmas (wave formátumban tárolja). Ezzel a lehetőséggel akár minden képhez készíthetünk egy kis megjegyzést, ami a későbbi feldolgozásnál segíti a munkánkat, vagy a nyaraláskor készült fotóalbumot színesítheti.

A tárolt képeket és hangokat a számítógépbe tölteni a dokkoló egységen keresztül lehet, amely a PC párhuzamos portjára csatlakozik, ahonnan a TWAIN meghajtón ke-

resztül értekeznek a gépünkkel. A driverek mellett a csomag tartalmaz egy képfeldolgozó software-t. A Photo Impact 3.0 egy 32 bites Windows alkalmazás, amely talán még a profi DTP képszerkesztőkkel is felveszi a versenyt, de a saját fotók feldolgozásához, retusálásához, esetleg egy kicsit „megdízajolásához” mindenképpen tökéletesen elég. Nagy előnye még a többi képfeldol-

gozó programmal szemben, hogy csoportosan is áttölthetők a képek a kamera memóriájából, csak bírja a teljes memória törlésére, a meghajtó programból ezt sokkal elegánsabban lehet elintézni.

Összességét tekintve nagyon tetszetős eszköz, és tudásához mérten a 200 ezer forintos ár nem is túl magas, különösen, ha figyelembe vesszük a normál fényképek előhívásának költségeit. Éppen ezért szívesen fotóznám nyaralásaimat digitális módon, hiszen sok

Képméret pixel	Képmínőség	Saját memória 1 MB	PCMCIA Flash 4 MB	PCMCIA HDD 170 MB
AUTO 832x608	Fine	4	21	kb:800
	Normal	9	38	kb:1500
	Economy	15	62	kb:2500
MED 640x480	Fine	6	30	kb:1200
	Normal	12	51	kb:2000
	Economy	19	78	kb:3200
SML 320x200	Fine	17	71	kb:2900
	Normal	26	104	kb:4300
	Economy	36	134	kb:5500
CRW 832x608		1	5	kb:240

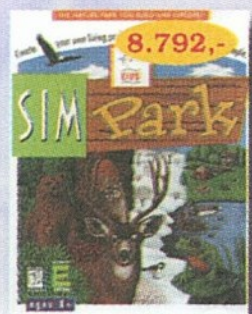
száz kép készíthető mindenféle filmcsere és egyéb hókuszpókusz nélkül. Alig várom a digitális kamerák elterjedését követő árzuhanást, aminek az utóbbi egy-két évben más eszközöknél, például a modemeknél tanúi lehettünk.

A készüléket az ANT Kft. (1067 Szondi u. 29., Tel.: 131-5354) bocsátotta rendelkezésünkre.

Schuerue
(schuerue@idg.hu)



Legfrissebb CD ROM újdonságainkból:



MIXIM

1092 Budapest, Erkel u. 13/A.
Tel.: 217-8762, fax: 218-5099
1085 Budapest, József krt. 36.
Telefon/fax: 210-2800
http://www.mixim.hu
Az árak a 25% ÁFA-t nem tartalmazzák!

Egyéni igény szerint kialakított egyedi számítógép konfigurációk és hálózatok, 1 év garanciával!

Újdonság: AMD K-6 166 MHz MMX processzor!

Multimédia kiegészítők hatalmas választéka! Aktuális ajánlatunk:

NEC 4x seb. 4 cserélős CD ROM drive IDE	14.400,-
Acer 8x seb. CD ROM drive IDE	15.900,-
Sony 8x seb. CD ROM drive IDE	17.800,-
Panasonic 12x seb. CD ROM drive IDE	18.900,-
JVC 4x/2x seb. CD ROM olvasó/író SCSI	69.800,-
ESS-1868 16 bites hangkártya IDE (SB komp.)	3.990,-
Yamaha 16 bites hangkártya IDE 3D Sound	4.580,-
Acer wavetable bővítés (General MIDI)	4.480,-
SoundBlaster 16 PNP OEM hangkártya	10.980,-
SoundBlaster 32 PNP	16.980,-
Power Beat 2x5W hangdoboz	1.990,-
WaveMaster 2x60W hangdoboz	3.280,-
ThunderRoar 2x60W hangdoboz	3.680,-
VIP-88 2x120W hangdoboz	5.340,-

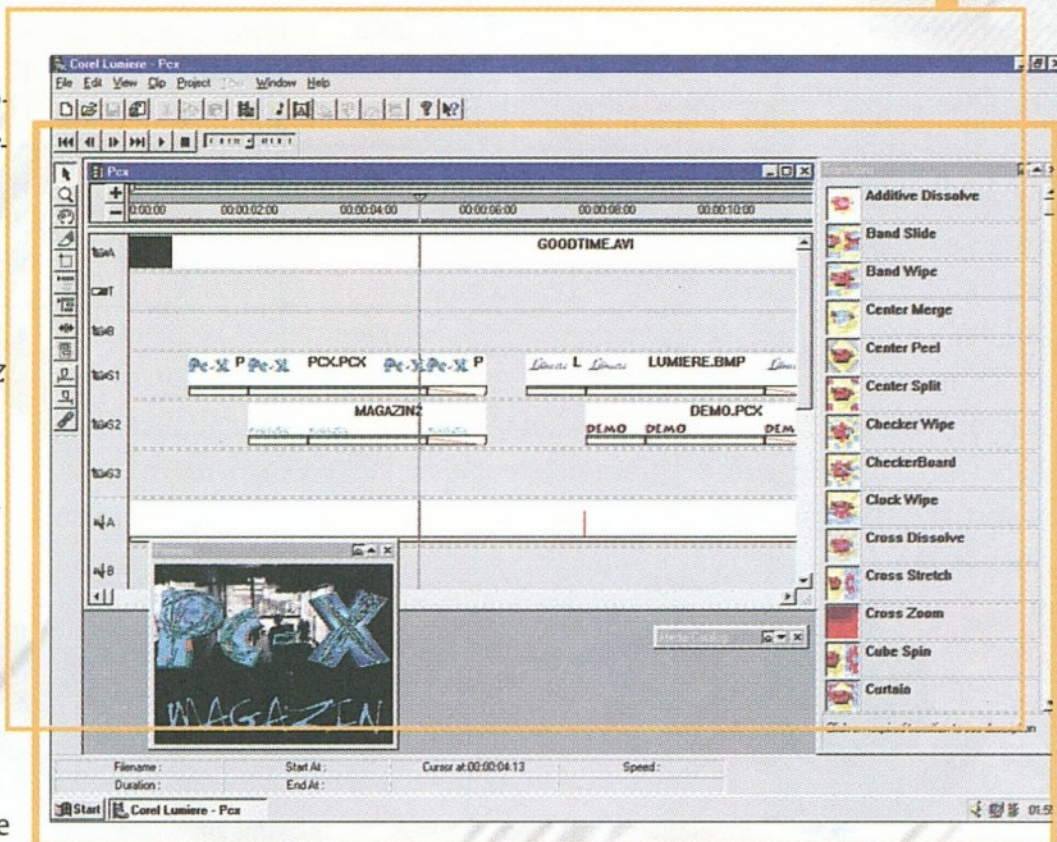
Keress fel standunkat május 6-10. között, az IFABO-n (A pavilon 313/E), ahol számos akcióval és leértékeléssel várjuk minden vásárlónkat!

M VÍZÉLY VÍZÉLY

Corel Lumiere Videovágó

Ez elmúlt években egy sor olyan technológia vált az otthoni felhasználók számára is elérhetővé, ami korábban a profik privilégiuma volt. Ilyen volt például a számítógépes videó is, ám úgy néz ki, erre a területre is hamarosan betörhetnek az amatőrök. Egyrészt megvan az igény arra, hogy a különböző forrásokból eredő mozgó- és állóképekből, hangokból film készüdjön, másrészt az ehhez szükséges eszközök is egyre inkább elérhetővé válnak.

Ama kapható számítógépek már képesek megbirkózni e feladattal, a digitalizáló kártyák ára is szép lassan elindult lefelé, és a szükséges programok ára is emberközelivé válik. A Corel január végi híre egy új programot, egy nem-lineáris digitális videószerkesztőt harangozott be, a Corel Lumiere-t. A januári hír ellenére sajnos áprilisig kellett várunk, hogy személyesen is megismerkedjünk vele. De mi is az tulajdonképpen? Elsődleges feladata, hogy a különböző médiákból (videoklippekből, animációkból, képekből, hangokból, feliratokból) egyszerű eszközökkel kész filmet készítsen. Márpedig ennek szó szerint eleget is tesz.

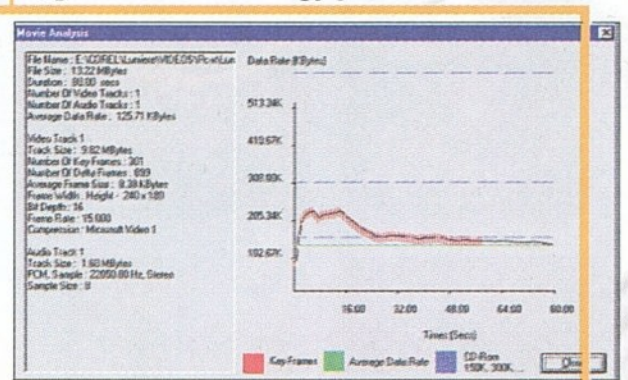


Először is: különböző médiákból. A Lumiere nyersanyagként fel tud használni Video for Windows (AVI) és Quicktime (MOV) videókat, FLI és FLC animációkat (sajnos a HiColor verziókat nem ismeri), az elterjedtebb képformátumokat (JPG, GIF, PCX, TGA, BMP stb.), valamint WAV, VOC, Mac AIF és Sun AU formátumú hangokat. A csomagban megtaláljuk a Corel Photo-Paint 6-ot képek előállítására és szerkesztésére, a Corel Motion 3D 7-et 3D-s álló- és mozgóképek (pl. mozgó logók) létrehozására, valamint a Lumiere-be beépítve egy SmartSound Wizard nevű programot, amely adott hosszúságú hangeffektusokat, illetve zenét tud létrehozni, bár sajnos csak komoly korlátok között. Nem is Corel termék lenne a Lumiere, ha nem kapnánk hozzá még egy rakás kiegészítőt. Így az egyik CD-n (összesen négy van) kb. 150 gyári – többnyire renderelt – videoklip vár ránk, egy másikon több mint egy órányi szabadon felhasználható zene WAV formátumban, a Photo-Paint mellett még

láljuk az áttünések sávját, itt helyezhetjük el a több mint 60 áttünés valamelyikét. Ez a 60 egyébként csak az alapokat jelenti, a különböző paraméterek változtatásával igazából több száz effektust állíthatunk elő. A médiákat a Media Manager ablakból drag-and-drop módon vihetjük a szerkesztőterületre, ahol egyszerű eszközökkel tehetjük őket a helyükre, állíthatjuk be jellemzőiket. A szuperponált sávokon található álló- és mozgóképek különböző

módokon tehetők átlátszóvá (chroma key, blue box stb.), mozgásuk szabadon szerkeszthető és több mint 60 videósűrítő alkalmazható rajtuk.

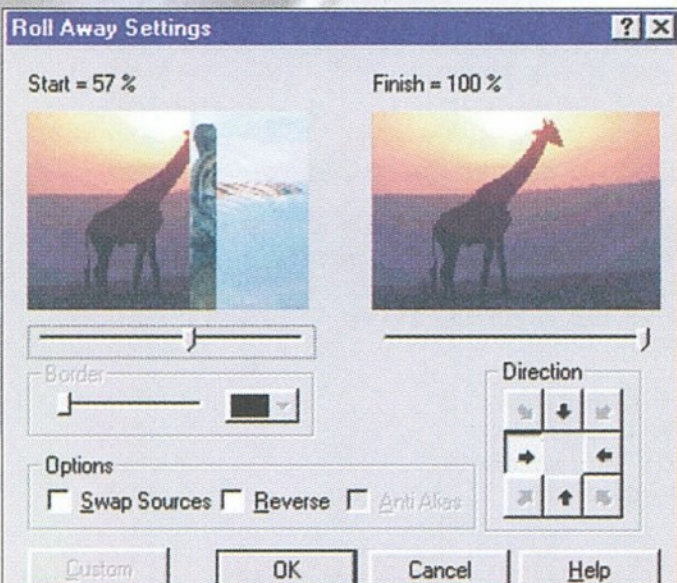
Harmadszor: filmet készítsen. Az elkészült videókat rengeteg formátumban menthetjük el. Beállíthatjuk az AVI és a MOV hang-, illetve képtömörítését, de arra is lehetőségünk van, hogy a kész filmet kockánként mentjük el, például PCX-be vagy JPG-be.



1,000 fotó, illetve további 1,000 pixeles és 1,000 vektoros kép.

Másodszor: egyszerű eszközökkel. Ezzel sincsen semmi gond. A Lumiere használatát a kézikönyv előzetes tanulmányozása nélkül, csak kísérletezéssel kb. egy-másfél óra alatt meg lehet tanulni. Persze nem árt belenézni a könyvbe, mert egy-két "finomságot", néhány hasznos ötletet abban is találunk. A szerkesztőterület két videosávból, maximum 96 ún. szuperponált sávból (amelyekre képeket és videókat is helyezhetünk) és összesen 99 hangsávból áll. A két videosáv között ta-

Végül, de nem utolsó sorban: gépigény. A Corel Lumiere minimálisan 90MHz-es Pentiumot, 16 MB memóriát, duplasebességű CD-olvasót és Win95-öt vagy WinNT4-et vár, de ez valóban a minimum. Melegen javallott hozzá egy 120MHz-es vagy még gyorsabb gép, 32 MB RAM (úgy eszi a memóriát, mint kacska a nokedlit), gyors, 1024x768-as felbontásban is HiColort tudó grafikus kártya, valamint a saját videók digitalizálásához valamilyen capture kártya. A vele készült demóanyagot a CD-n, a MULTIMED\LUMIERE alkönyvtárban találjátok.



Processzor-újdonság
AMD K6 teszt

Friss, meleg a K6!

Hardware Hírek

M
VÍZÉLY
VÍZÉLY

Valóban friss, hiszen nem rég került kereskedelmi forgalomba az első sorozat az AMD K6 jelű MMX kompatibilis processzorából. Valóban meleg, mivel az első Pentiumokhoz hasonlóan ez is fém-sapkás, ezt működés közben megtapogatni egyenes út a vízhányaghoz, bár ez kissé körülményes lenne, hiszen ventilátoros aktív hűtést igényel.

A K6 mellett megmértük a az Intel Pentium 166-os és 166MMX processzorát is, nem igazán a versenyzetés szándékával, inkább azért, hogy legyen mihez hasonlítani. Úgy gondoltuk,

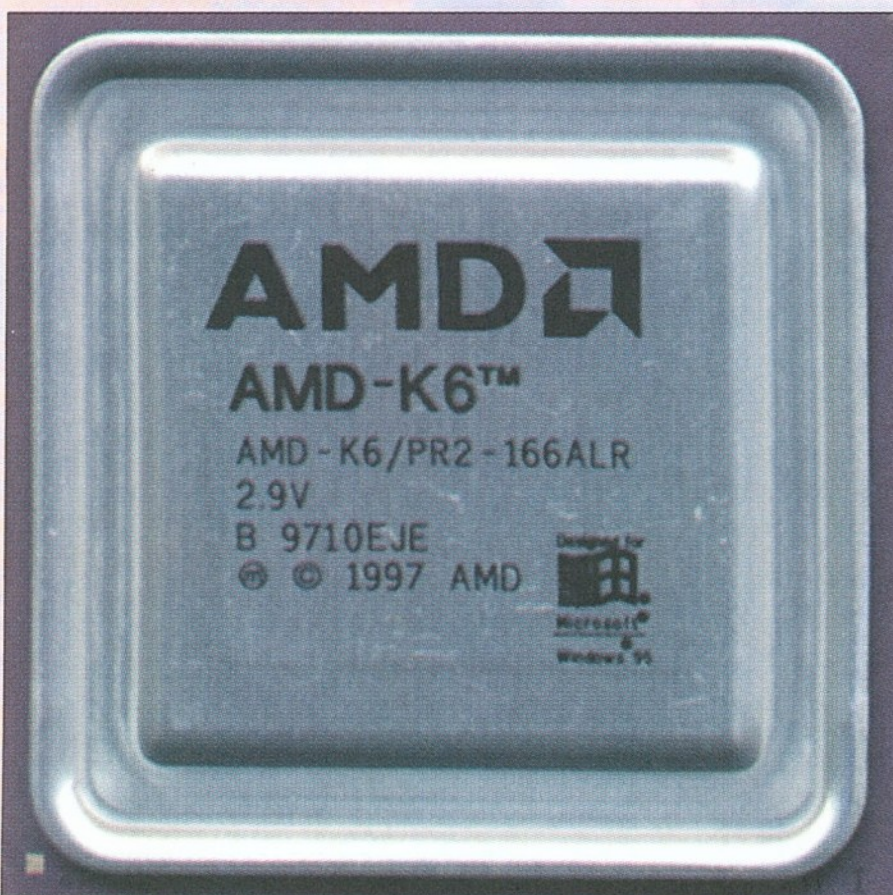
	Wubench		Speed 200		3D bench	MDK
Intel MMX-166	Processor	88,8	CPU	1084,89	142,2	68
Üzemfeszültség: 2,5V	Memory	53,5	FPU	2887,48		MMX detected
Órajel szorzó: 2,5x	Graphics	39,5	VID	23405		
79 900 Ft.+Áfa	Disk	92,4				
	Windows Performance	31,5				
	WUbench Index	55,9				
AMD K6-166	Processor	99,7	CPU	1700,94	138	56
Üzemfeszültség: 2,9V	Memory	46,4	FPU	2692,22		MMX detected
Órajel szorzó: 2,5x	Graphics	34,4	VID	23405		
54 900 Ft.+Áfa	Disk	75,6				
	Windows Performance	28,7				
	WUbench Index	51				
Intel 166	Processor	89,4	CPU	956,95	137,6	60
Üzemfeszültség: 3,3V	Memory	49,6	FPU	2808,91		
Órajel szorzó: 2,5x	Graphics	31,2	VID	23405		
36 500 Ft.+Áfa	Disk	67,9				
	Windows Performance	31,5				
	WUbench Index					

főleg az agyondumálni a dolgot, beszéljenek a számok, így összeállítottunk egy tesztkonfiget: SY5TF2 alaplap, 32MB EDO RAM, S3 Trio 64 V+ 1MB, Seagate 200MB HDD, DOS 6,22 és WIN'95. Tesztprogramoknak olyan shareware dolgokat válogattunk, ezek a Speed200, Wubench, és a 3D bench voltak. Az MMX funkciók mérésénél igen csak gondban voltunk, hiszen megbízható etalonnak számító tesztprogram még nem jelent meg, így az MDK demo setupját használtuk, ez kerek perc megmondja, hogy lát-e MMX procit vagy sem, bár ennek mintha nem sok köze lenne az általa mért adatokhoz. A számoktól elvonatkoztatva, szemmel történő megfigyelés alapján (ránézésre) az Intel MMX gyorsabbnak tűnt a K6-nál a játék során.

A tesztelés során egy érdekes dologra lettünk figyelmesek: a „hírhedt”, Noname S3 Trio 64V+ csak az Intel P166-al produkált hibát, míg az MMX procikkal hibátlanul lefutott a teszt. A hiba, kifagyás a Wubench displaytesztjénél jelentkezett, mikor automatikus háromszori tesztre kapcsolva elért a DOS ablakban történő karakterbővüléshez akkor garantáltan lehalt. TRF-fel egyeztetve a dolgot, rájöttünk hogy ez nem lehet rokonságban a már ismert 64V+ VESA kifagyásával, így egy teljesen új hibát fedeztünk fel. Mindenesetre érdekes.

A K6-os procit a Miximtól kaptuk a méréshez, a Pentium 166-ot és az MMX-et a Pilot Comp bocsátotta rendelkezésünkre.

Sam.Joe és Schuerue



UTAZÁS A NAPRENDSZERBEN

A Naprendszer égitestjeit mutatja be ez a színes ismeretterjesztő program. Mintegy 400 nagyszerű fotó, 15 számítógépes animáció, többórnyi narrátorszöveg és filmfelvételek illusztrálják az utazást, melynek során „meglátogatjuk” a Napot, a Merkúrt, a Vénuszt és a többi bolygót. Narrátor kísérőink elmagyarázzák a fontos tudnivalókat és összefüggéseket. A Naprendszert felfedező tudósok és kutatók megismerésével betekintést nyerünk a csillagászat történetébe, mely egyidős civilizációkkal. A szövegbe épített kereshivatkozási rendszerrel elérhető az alapfogalmak megértését segítő Kislexikon. A bolygók mozgásának modelljét számítógépes animációk ábrázolják. Hangulatos zenei aláfestés kísért utunkon, miközben megismerjük a Nap családját. A különleges ismeretterjesztő program kiválóan alkalmazható az iskolai fizika, csillagászat tantárgyak oktatásához is.

UTAZÁS A NAPRENDSZERBEN

Ha visszaküldi a kupont, akkor 4500 Ft helyett 3999 Ft

KOSSUTH KIADÓ

MAGYARORSZÁG NÖVÉNYEI: LEGSZEBB VADNÖVÉNYEINK

A hazai flóra 453 legszebb vadnövénységét válogatták a lemezre a Gödöllői Agrártudományi Egyetem Növényzeti és Növényélettani Tanszék szakoktatói. A fajok leírását 730 színes fénykép illusztrálja. A kiadvány nélkülözhetetlen segítség a biológia tanításához, szemléltetéséhez az általános és középiskolák, valamint a témával hobbiszerűen foglalkozók és a botanikusok számára.

MAGYARORSZÁG NÖVÉNYEI LEGSZEBB VADNÖVÉNYEINK

Ha visszaküldi a kupont, akkor 4990 Ft helyett 4500 Ft

PLANTS OF HUNGARY THE MOST BEAUTIFUL WILD PLANTS

KOSSUTH KIADÓ

Küldje vissza a kupont a következő címre: IDG Kereskedelmi Iroda PC-X 1537 Bp., Pf. 386.

név

cím, irányítószám

telefon

M VÍZÉLY 3D Studio Max 3D Studio

Nyílnak a strandok, meg a mindenféle virágok és talán egy magyarnyelvű 3D Studio MAX leírás is megjelenik. Most nem fogom megint azt leírni, hogy ismét pluginokról lesz szó, mert az kissé elcsépett lenne, tehát most néhány plugin bemutatása következik.

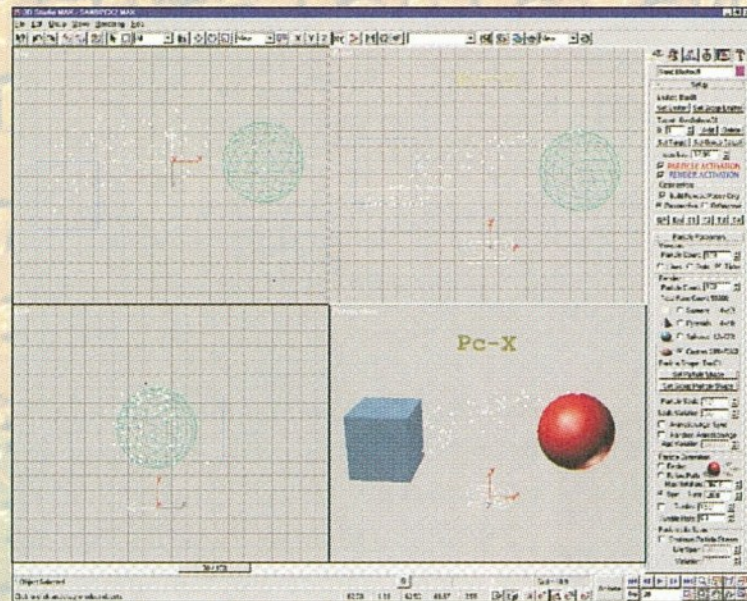
Az interneten van egy-két hely, amit érdemes figyelni és néha átböngészni.

A pluginok letöltése néha problémás, mert a rajongók egymás sarkát tapossák a csődületben. Próbálkozni azonban érdemes, általában megéri. Egyszer már olyat is próbáltam, hogy volt egy adott probléma és ahhoz kezdtem el plugin keresni, ez még azonban így nem működik, vagyis nem találtam rá megoldást az interneten. És most:

Sand Blaster 1.0

A részecske animáció mindig hálás dolog. Egyszer már említettük ezen oldalakon a Sand Blaster plugin, most kissé részletesebben vizsgáljuk meg. A különböző alakú, méretű és számú részecskék mozgására eltérő eszközök állnak rendelkezésre a különféle animációs programoknál. Az ilyen eszközökre azonban gyakran lehet szükség, mivel a nagyszámú egyedből

álló csoportok animálása másként sokkal nehezebb volna. A 3D Studio MAX esetében a Sand Blaster egy sor olyan eszközt ad a felhasználó kezébe, mely nagyon hatásos effektek készítésére képes. A 3D Studio MAX önmagában is rendelkezik a részecskék animálásához szükséges eszközökkel, de egy-két dolog hiányzott közülük.



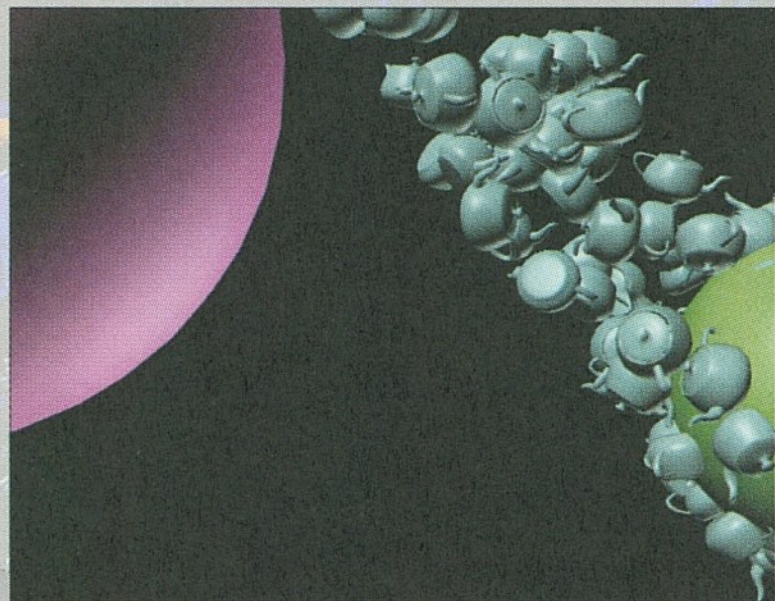
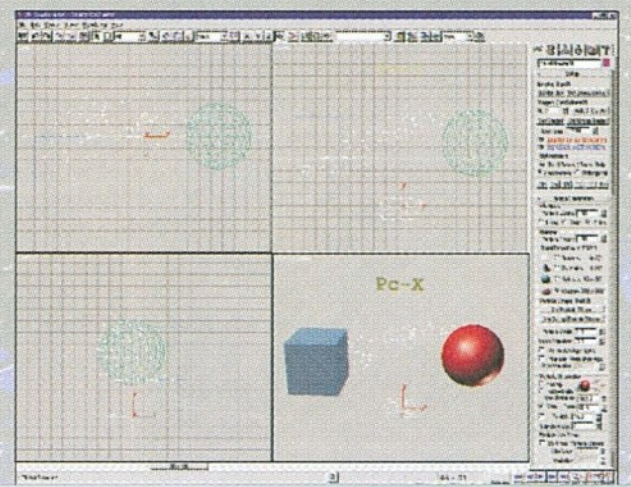
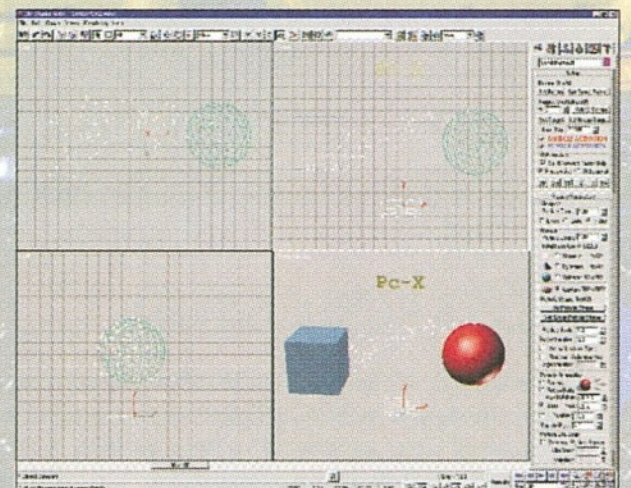
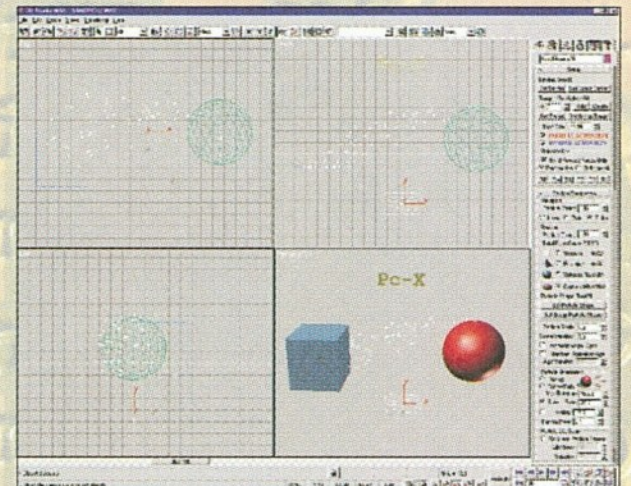
A plugin – telepítése után – a Create\ Geometry\ Particle System-ben érhetjük el. A Sand Blaster működése az „emitter” és a „target”, azaz forrás és céltárgy köré épül. Néhányan nehezményezték, hogy az alap „particle system” nem tud a különböző alakú forrásokkal mit kezdeni, csak egy pontból vagy egy sík felületből tudta a részecskéket kilőni. Ezzel szemben a Sand Blaster „emitter” definiálásakor bármilyen testet megadhatunk, tehát a részecskék forrása bármilyen objektum lehet. Másik előforduló igény, hogy az egyes részecskék ne csak elemi pontok lehessenek, hanem ha kell, akár teáskannák is. Nem kell mást tenni, csak a négyszög, tetraéder, gömb lehetőségeken túlhaladva a „custom” lehetőséget kell kiválasztani a részecske alakjának megválasztásakor. A „Set Particle Shape”-re kattintva, majd az óhajtott tárgyra, a részecske nem csupán pötty az űrben.

A részecskék egyedi alakjának szabadon választása a bolygóról-bolygóra vándorló teáskannák pillanatnyi helyzetét tárja elénk.

Volt szó tehát a részecske-forrás és a részecskék meghatározásának lehetőségeiről. Mi célt szolgál a céltárgy „target” definiálása? Tétélezzük fel, hogy a részecskék nem csak egy meghatározott alakú forrásból áramlanak ki, hanem szintén egy meghatározott alakzatba tömörülnek össze. Nem kell

mást tennünk, csak a „Set Target” segítségével kiválasztjuk a céltárgyat. Mind a forrás, mind a céltárgy lehet egy objektum csoport is. Sőt egymást követő, több céltárgyat is megadhatunk.

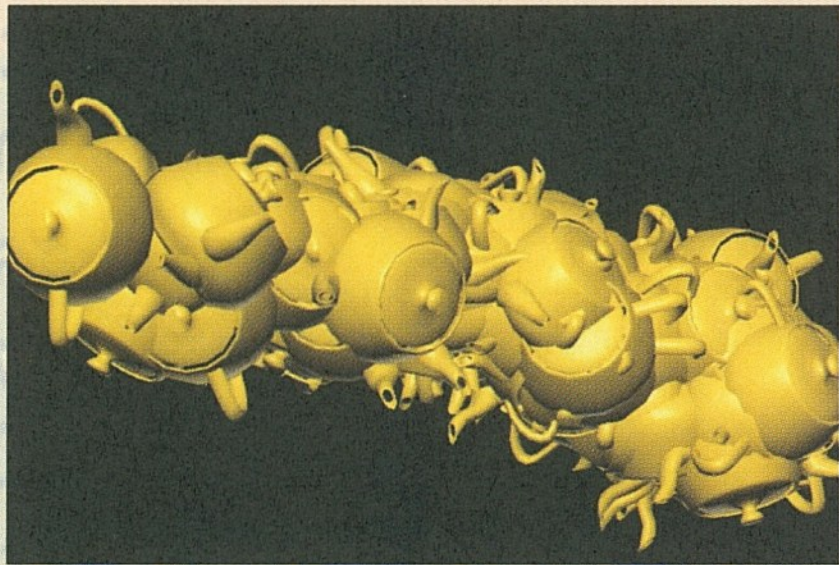
A részecskék egymáshoz viszonyított mérete a „Scale Variation” értékének beállításával lehetséges, „Particle Scale” a részecskék abszolút méretét szabályozza. A „Particle Orientation” résznél a részecskék forgását, pörgését szabályozhatjuk. Egy részecske képes mindig a cél féle nézni, vagy azzal párhuzamosan tartja magát, esetleg a megadott korlátokon belül véletlenszerű pörgést mímel. A részecskék életét akár meg is rövidíthetjük a „Particle Life Span” fejezetnél. Ideig ez volt a „Particle Parameters” blokk. Az „Emitter” résznél tudjuk az áramlás időbeli lefolyását az értékekkel beállita-



3D Max

ni. Egy másik fontos dolog, hogy a „Disassembly Direction” részénél a szétesés hogyanját határozhatjuk meg, vagyis azt, hogy a lebontási folyamatnál a részecskék, hogyan hagyják el a forrást: balról-jobbra, középről, szemből stb.

A részecskék rajtsebességét és változékonyságát is be lehet állítani, és mozgásukat az SB ikon mozgásával is szabályozni tudjuk. Azt, hogy a részecskék hol landoljanak érkezéskor, vagyis hogy az éleken vagy az alkotó elemi háromszög valamelyikén, esetleg építse fel a céltárgyat, ezt mind-mind be tudjuk állítani a „Particle Location” részénél. A ré-



szecske anyagának alakulására is hatással tudunk lenni, eldönthetjük, hogy a kiindulási vagy a céltárgy anyagi jellemzőit viselje-e végig, illetve egyik helyről a másikra átkerülve változtasson magán.

Nagyjából körbejártuk a témát, ennél többet majd szembesítéskor, mikor mindenki személyesen akad össze a Sand Blaster pluginnal. A rengeteg kapcsoló és állítható paraméter, továbbá a több méter hosszúra lebomló menü, na és nem utolsósorban a hatásos képek biztosítják, hogy hosszú ideig belefeledkezzünk a munkába. Egy dolog hiányzik csak a Sand Blasterből, bár valószínűleg megviselné az aktuális technikát, hogy a tényleges részecskék már „preview”-ban, munka közben láthatóak legyenek – majd a következő verzióban biztosan benne lesz.

Kicsikék

A www.netzwerker.at/jaeger-waldau cím alatt található elméletileg a következő apróság. A Create/Geometry/Fascination alatt két

dolog jelenik meg telepítés után. Az első a Moebius, mely sokat sejtetően valószínűleg legyárt nekünk egy Moebius-szalagot, ami arról nevezetes, hogy egyetlen összefüggő felülete van. Ebben az esetben is a többi pluginhoz hasonlóan a paraméterek animálhatóak. Izgalmas nézni ahogyan a sok görcsből egyszer csak egy lesz. A másik darab a Terrain nevet viseli, ami érdekesnek ígérkezik. Rákattintva, majd méretre húzva egy terepasztalszerűséget kapunk, melynek rendesen van alja és oldala, a teteje pedig egy terep. Másképpen is lehet ilyesmit gyártani, viszont ez kéznél van és a paraméterek beállításával gyorsan össze lehet hozni valamit. A paraméterek szokás szerint itt is animálhatóak.

Egy másik apróság a Sisyphus Software-től a Vortex. Egy kicsi zseniális valami, a részecskékhez van köze. Ha egy részecske forráshoz kapcsoljuk, akkor a részecskék elkezdenek spirális pályán mozogni. Egy halom paraméter állítható, ráadásul a Vortex ikonját mozgatva a részecskék pályája is látványosan és gyorsan módosul.

A www.vlc.servicom.es/anibyte címről egy Mkey nevezetű plugin tölthető le. Ez a plugin azoknak hasznos, akik szeretik, ha egér közelben vannak a lejátszás, mozgatás, elforgatás, nagyítás-kicsinyítés funkciók. (Vannak erre hotkey-ek is!) A plugin aktiválása után megjelenít egy kis ablakot, melyben az előbb felsoroltak találhatóak.

Az AnimaTek jól hangzó név. A Snapshot Plus nevezetű plugin az ő munkájuk. A meglévő Snapshot (pillanatfelvétel) funkcióhoz képest annyi az eltérés, hogy belső listából választ-

ható a kiválasztandó objektum, viszont a másolat nem lehet instance vagy referencia típusú.

Az Elegant F/X kiadásában egy egészen praktikus dolog a Collector. Ez a plugin nem bélyegeket gyűjt, hanem az aktuális projektben szereplő bitmap fájlokat szedegeti össze egy általunk kiválasztott alkönyvtárba. A megtalált fájlokat nem csak másolni, hanem át-helyezni is tudja.

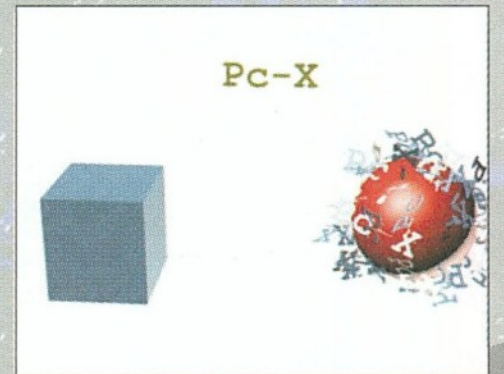
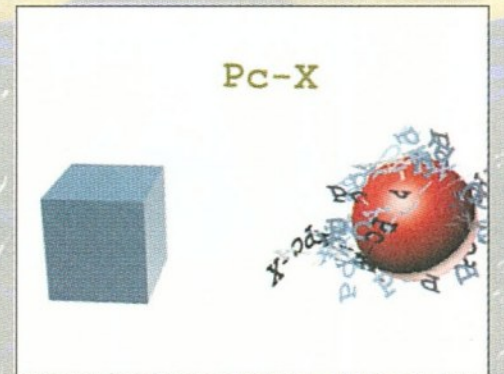
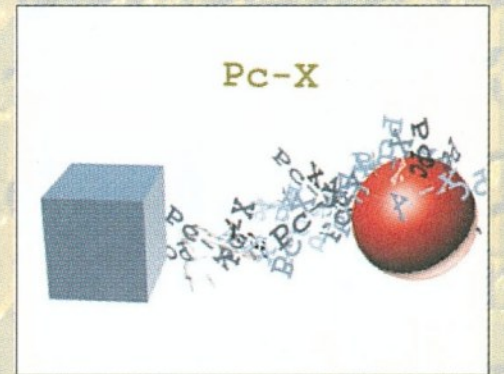
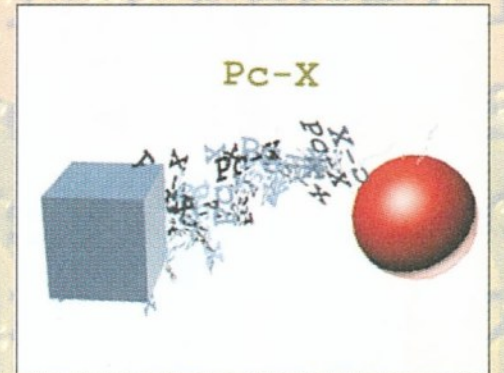
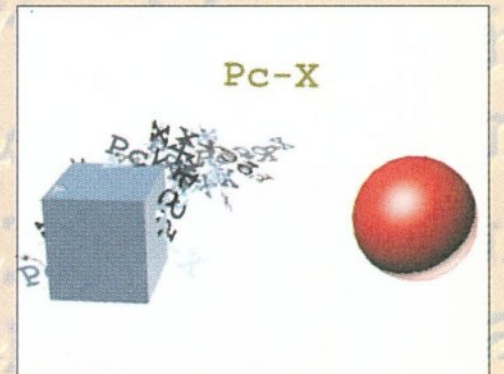
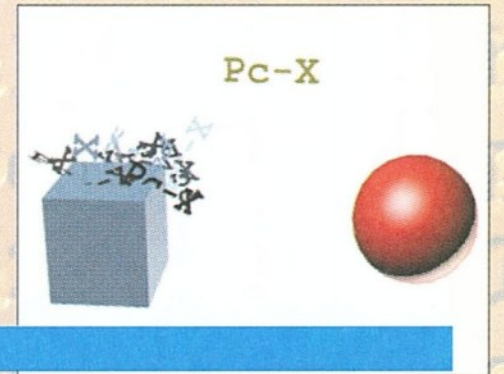
A www.euronet.nl/users/sdidak helyen található a Viewport Grab plugin. A neve is mutatja, hogy ő bizony az aktuális viewportot – és csak is azt – elteszi egy fájlba az általunk megadott néven, az általunk megadott helyre.

Egy utolsó praktikum a Material Optimization, vagyis OptMat a Itoo Software bemutatásában. Optimalizálja a kiválasztott anyagot, de azt hogyan és miért teszi, így elsőre nem sikerült kiderítenem.

Erre az alkalomra ennyi, ha valakinek van valamilyen frappáns pluginja, vagy közboldogító saját alkotása, az legyen szíves elküldeni a szerkesztőségbe vagy az alábbi e-mail címre. Halihó!

Tlac

tlac@mail.datanet.hu



A r é n a Lev r o v

Hiába, akármennyire is nem szeretnénk, de nem volt mit tenni. Igen, ennek végérvényesen be kellett következnie, a legnagyobb ellenállásunk ellenére is rendíthetetlenül kitavaszkodott. Ez sok mindenben meglátszik, például a hozzánk érkező leveleken. Nem, nem. Nincsenek rajta szétpréselt szúnyogok, legyek stb., viszont vannak felszabdult gondolatok, melyek tükrözik a fiatalságot, energiát... és persze az egyszámjáték tippjeit. Na jó, ennyit az ömlengésről. Itt a bizonyíték:

Tisztelt Szerkesztőség!
Gondoltam, ha van ez a játék, akkor küldök egy levelet is, csak azért, nehogy nyugodtan tudjatok aludni ezek után.

A játékról még annyit, hogy én a felajánlott díjak közül Csilla pizzasamájára tartok igényt, vagy ha nem kapom meg, akkor eggésszen véletlenül kaptok egy 15 Megatonás levélbombát. Persze nem akarlak benneteket befolyásolni, ez csak egy jó tanács volt (amolyan baráti).

Zsolt, Debrecen.

Vagy itt a következő:

Hello PC-X!

Tudjátok én úgy gondolom, hogy meg kell magyaráznom a tippemet. Szóval az egész úgy kezdődött, hogy elolvastam a kiírást, és rávágtam: de hisz ez a 3. Je, de tudok! Na ki-

vágom, nyisz-nyisz. Erre tovább olvasom. Ollé, hogy én mekkora marha vagyok. Ilyet már valahol hallottam... (...) Az utolsó mondat mindenkit bezavart. Haverjaim nagy része 2, 3 sőt 11-re tippelt. De én nem köptem el a tippem, a nullát. Egyébként valószínű, hogy erre más is gondolt, pedig, hajjaj, milyen jó lenne egy PC. (...) És még valami! Csilla jól kinéző lány? Mert ha igen, akkor a pizzasamáját ha megnyerem, nem felejténétek benne őt is? (Ne vegyétek sértésnek, viccnek szántam)

D. László, Miskolc.

Akárhogyan is vesszük, az egyszámjáték tarolt. Ez a nullás tipp is fantasztikus volt, de erről már filozofáltunk az újságban. Csak egy gondolatot fűznék hozzá: ha valaki kb. négy év alatt „egy életre” meg akarja tanulni, mi az a pozitív, akkor legyen AIDS-es, azaz HIV pozitív. Garantáltan nem felejtí el élete végéig. De mivel nem „Halálos különszámot” készítek az Arénából, ezt a témát inkább hanyagolom. A két nő imádó levél után, pedig egy nőgyűlölő (csak azért, mert nehogymá' az összes nő örüljön...).

Hello PC-X (Pécéiksz)

Mi újság? (Pécéiksz! Hehe...) Már régóta szeretnék nektek egy levelet írni. Remélem sikerül végre valami értelmeset kreálnom. Na kezdjük mindjárt az első véleményemmel: az újság tök jó, de szerintem már eléggé unalmas a külseje. Tavaly augusztusban fizettem elő a PC-X-re. Az ugyan igaz, hogy minden hónapban nagy izgalommal várom, hogy végre megérkezzen az újság, de unom már, hogy szinte mindig ugyanazt kapom. Na jó, az igaz, hogy a szöveg és a borító egy kicsit más, de maga az újság szerintem tavaly nyár óta szinte semmit se változott. Tudom, hogy sok a dolgotok, de szerintem néha biztosan maradna időtök arra, hogy ki-

sebb-nagyobb változtatásokat csináljatok az újságban. Pl.: Én eltüntetném az oldalak széléről azokat a batár nagy kereteket, amik csak a helyet foglalják, és néha még a szöveget is eltakarják. A reklámok közül némelyik még elviselhető, viszont szerintem csinálhatnátok egy rovatot az újságban, vagy a CD-n ahová apró (pici) hirdetések lehetne feladni (leadni). A CD szerintem úgy jó ahogy van. Nálam úgy sem indul el egy játék sem a CD-ről (hehe...) Úgy látszik ma már létszükségletű egy Pentium (nekem sajnos csak egy Hexiumom van, hehe...) Na nem baj, majd kérek rá pénzt nagymamától. Na jó, mára ennyi. Üdvözetem az egész stábnak. Legyetek jók, Szevasztok. És ne feledjétek, ha nem akartok házasodni, vegyetek számítógépet. Azt is lehet szeretni, sok gond van vele, és rengeteg pénzt lehet rá költeni.

Cs. Z.

Na gyermekek és kevésbé gyermekek, most újra lehet veszekedni. Kell-e „new dizájn” vagy nem. Van aki azt mondja, miért változunk egyfolytában, mert így olyan a gyűjteménye, mint egy képregény. Mindig más. Van aki azért ír, hogy változtassunk, mert unalmas. Szerintem szavazunk! Majd ráveszem kedves főszerkesztő urat, hogy legyen ilyen játék is a PC-X-ben (persze, jó vicc, aztán a PC-X lassan átalakul 52 oldalas „Az olvasó írja” típusú lappá, még mit nem! – a szerk.). A CD-n az apróhirdetés viszont jó ötlet. Sajnálattal olvastam, hogy a programjainkhoz képest túl fejlett processzorod van, így kénytelen vagy beruháztatni közeli rokonoddal egy rosszabbra. Hiába, ennyire jók lennének, hogy még így is megéri??? A számítógép kontra feleség kérdést nem biztos, hogy jó feszegetni, mert bár igaz, hogy legalább annyit kell rá költeni, mintha az embernek felesége lenne, mégsem javasolnám azonban a közvetlen párhuzamvonást. Valamelyik még megsértődne, és nem indulna el vásárolni, vagy nem indulna el windows-ni.

No azt hiszem, itt az ideje, hogy választ adjak néhány levél kérdésére, és hogy áttérjek a CD-re. Addig is hali-nap, hali-eső vagy hali-hó, mikor mit mond Pártai Lucia...

Vlagyimír Newlocal Levrov
(newlocal@eik.bme.hu)

A CD-n található PC-X User rovat tartalma:

Halihó Kedves Olvasók!

Ha minden igaz még mindig itt vagyunk a CD-n és ha már billentyűt ragadtam akkor leírnám mostani számunk tartalmát, íme:

abc – végre valami hasznos: tömbök C-ben (és buborékos rendezés) AsM - Elmélet – az utolsó (avagy az előtti) elméleti kínlódás (ezután gyakorlat jön majd) DEMO – Motion Blur Graphika – hogyan építsük EXE-nkbe a BGI és CHR file-okat? OOP Mánia – a menü és statusline létrehozása Turbo Vision-ben Programozás Védett Módban – elmélet, ezúttal a DLL-ek alkalmazása Rendszerprogramozás – a DOS memória kezelése, és a MEM /C parancs Pascalban Típek – Trükkök – hogyan detektáljuk videokártyánkat II?

Na ez meg volna. Kaptunk pár olvasói levelet, amit megválasztunk az illetőnek (kérdés, kritika...), de szeretnénk, ha valami aktívabb levelezés jönne létre a cikkírók és köztetők, Olvasók között. Minden, a témába vágó kérdést szívesen várnak a cikkírók s jómagam. Mivel a rendelkezésre álló hely szűkös, már csak egy dolog: a PC-X valamelyik nyári számától kezdődően lesz AUDIO rovat, CD-ROM programozása, Windows-os fontok használata Pascal-ban és még sok minden. By(t)e,

HUPIKÉK TÖRPIKÉK TELETRANSPORTÖRP

Az első magyar szinkronizált interaktív CD-ROM

Számos készségfejlesztő, ügyességi, memória, logikai és nyelvtani feladat megoldása révén szabadíthatod ki Törpillát a gonosz varázslatból. Kitűnő szórakozást ígér az egész család számára.



Hókuszpók a házában tartja fogva Törpillát, aki a varázsige hatására örök álomba merül.

Hat Törp, akik szemtanúi voltak Törpilla elrablásának, jelentik az esetet Törpapának, aki megtalálja varázskönyveiben a "Teletransportörp"-öt, mely hatásos eszköz arra, hogyan lehet visszafordítani a varázslatot. Azonban szüksége lesz néhány bátor Törpre, akik tűvé teszik Aprajafalvát a szükséges hozzávalóért. Ettől a pillanattól fogva az önként jelentkezők átfésülik az erdőt, dacolva a kihívásokkal és a veszélyekkel, készek felvenni a harcot a gonosz Hókuszpókkal ... és titkon mindegyik abban reménykedik, hogy Ő fogja majd kiszabadítani Törpillát - aki hálája jeléül a világ legtörpösebb pusziáját adja megmentőjének.



Sejthette-e Hókuszpók Törpilla elrablásakor, hogy:
-ez a kaland egyszer majd egy izgalmas CD-ROM játék alapja lesz,
-a játék tervezői az egész családra gondoltak,
-a gyerekek majd móresre tanítják?



Nem. Hókuszpóknak fogalma sem volt a 45 percnyi interaktív rajzfilmes grafikáról, a jó minőségű hangról vagy ellenfelei ügyességéről.

Az a játékos lesz a győztes, akinek sikerül megszereznie a Törpapa által kért hozzávalókat a rendelkezésre álló idő alatt. Ehhez, a játékosnak saját maga hasznára kell fordítania Hókuszpók gonosz csapdáit. Ha nem sikerül a küldetés, Hókuszpók fog győzedelmeskedni és megnyeri a játékot...de ne keseredj el, gyakorolj, a következő játékban Te lehetsz a győztes!

Rajta hát! Táncoltasd meg Hókuszpókot!

Szereplők:

Hókuszpók – Haumann Péter

A Törpök:

Törpapa – Sinkovits Imre

Törpilla – Málnay Zsuzsa

Tréfi – Szokol Péter

Lusti – Pathó István

Okoska – Cseke Péter

Nyelvőr Törp – Vitai András

valamint

Törperős, Ügyi, Duli-Fuli, Költörp és Sziamiaúúú.



Peay - 1997
-1997-Licensed through I.M.P.S. (Brussels)

IFABO
BUDAPEST
1997
május 6-10.
B pavilon 7/h



IFABOMBASZTIKUS AKCIÓ!
HUPIKÉK TÖRPIKÉK 6990 FT HELYETT 5990 FT

Athén-Atlanta 11990 Ft helyett 9990 Ft

Hangos szótárak sorozat együtt 16000 Ft helyett 12500 Ft

CSAK AZ IFABÓ-n!

AUTOMEX, PROFI PARTNER A PROFITHOZ

1072 Bp., Rákóczi út 4-6. Tel.: 351-5015, Fax: 322-3817, 1077 Bp., Wesselényi u. 21. Tel.: 268-0885, Fax: 267-8546 Postai utánvét: 1410 Budapest, Pf. 185. Tel.: 266-3480

Naprakész információk: a Teletext 682. oldalán E-mail: info@automex.com www.automex.com

Az árak az ÁFA-t tartalmazzák

AZ ERŐ VELÜNK VAN AZ IFABO-N IS!



ECOBIT Multimédia szaküzletiek
 1077 BP., Wesselényi u. 25.
 Tel: 351-3078, Fax: 268-0361
 Pólus Center, Tel: 419-4175
 E-mail: ecobit@mail.datanet.hu
 www.accentcomm.com/ecobit



NEED FOR SPEED II. MÁR KAPHATÓ AZ IFABO-N, AZ ECOBIT STANDON



IFABO '97 - MÁJUS 6-10., B pavilon 1/D stand



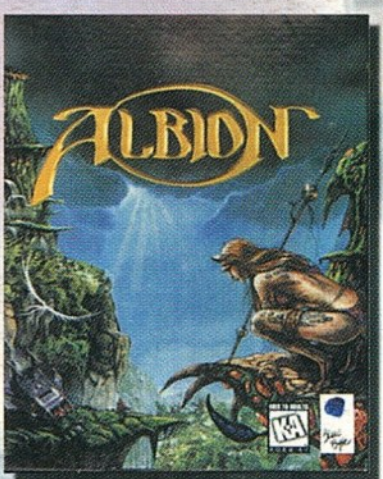
SZENZÁCIÓS TECHNIKAI ÚJDONSÁGOK AZ ECOBIT STANDJÁN! DVD-ROM, DOLBY DIGITAL SURROUND JÁTÉKOK, MULTIMÉDIÁS CSÚCSTECHNIKÁK, VILÁGÚJDONSÁGOK!



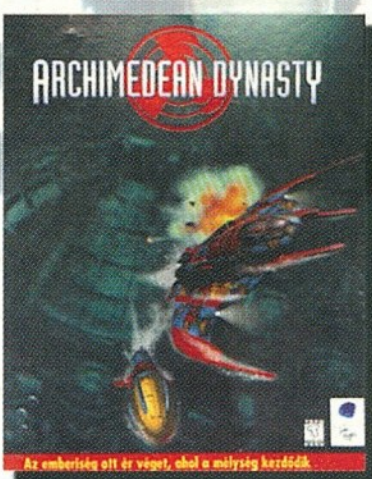
A DVD-ROM A CD-ROM JÖVŐJE!!!

FOLYAMATOSAN A LEGNAGYOBB KEDVEZMÉNYEKEL VÁRJUK VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT! VIDÉKRE CSOMAGKÜLDÉS, BUDAPESTRE HÁZHOZ SZÁLLÍTÁS! FOLYAMATOS AKCIÓK! MEGÚJULT FELTÉTELEKKEL VÁRUNK MINDENKIT! AKI NEM HISZI JÖJJÖN EL ÉS GYŐZÖDJÖN MEG RÓLA! TERMÉKEINK KAPHATÓK A FOTEX RECORDS ÜZLETEKBEIN, A MEDIA MARKT ÁRUHÁZBAN, AZ OFFICE PLUS ÜZLETEKBEIN, A VIRGIN MEGASTORE-BAN ÉS A LEGJOBB VISZONTELADÓKNÁL AZ ORSZÁG MINDEN PONTJÁN.

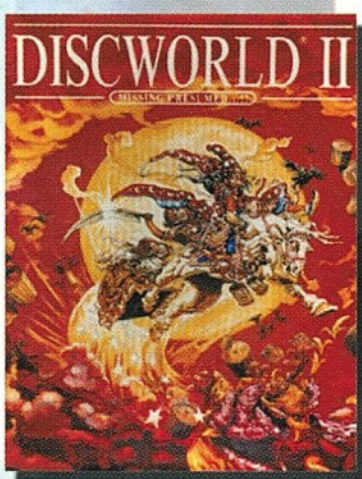
AKCIÓS MAGYARÍTOTT CD-ROM-OK AZ IFABO-N



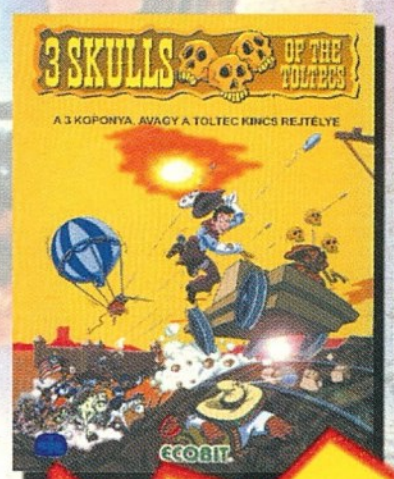
ALBION
 MAGYAR NYELVŰ KÉZIKÖNYVEL



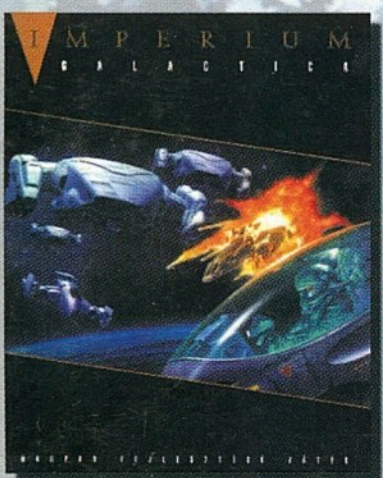
ARCHIMEDEAN DYNASTY
 MAGYAR NYELVŰ KÉZIKÖNYVEL



DISCWORLD II.
 MAGYAR NYELVŰ KÉZIKÖNYVEL



3 KOPONYA, AVAGY A TOLTEK KINCSEK REJTÉLYE
 TELJESEN MAGYAR NYELVEN



IMPERIUM GALACTICA
 TELJESEN MAGYAR NYELVEN



SCREAMER 2
 MAGYAR NYELVŰ KÉZIKÖNYVEL



Z
 MAGYAR NYELVŰ KÉZIKÖNYVEL

JÖN, JÖN, JÖN!

X-WING VS. TIE FIGHTER
 NAGY KEDVEZMÉNYEKEL
 MÁR MEGRENDELHETŐ!